

Franz Bardon



**A PRÁTICA DA
EVOCAÇÃO MÁGICA**



Sumário

Introdução	9
O Simbolismo da Segunda Carta do Tarô.....	11
Magia	16
Os Auxiliares da Magia	19
No Domínio dos Seres Espirituais	54
Vantagens e Desvantagens da Evocação Mágica	68
Evocação Mágica	82
A Prática da Evocação Mágica	88
HIERARQUIA.....	97
1. Os Seres dos Quatro Elementos	100
4. Inteligências da Esfera da Lua	176
5. Os Gênios da Zona de Mercúrio	183
6. As Inteligências da Esfera de Vênus.....	201
7. Os Gênios da Esfera do Sol.....	206
8. As Inteligências da Esfera de Marte.....	211
9. Os Gênios da Esfera de Júpiter	212
10. A Esfera de Saturno	217
11. As Esferas de Urano e Plutão.....	219
12. O Relacionamento com Seres, Gênios e Inteligências de Todas as Esferas Através da Viagem Mental.....	221
13. Talismologia Mágica.....	225
Epílogo.....	229
Parte III	231

Este livro é dedicado à minha fiel companheira,
Minha querida esposa Marie, em constante memória.

Franz Bardon

Introdução

Durante o curso do tempo, principalmente no decorrer dos séculos mais recentes, muitos livros sobre magia foram escritos e publicados, geralmente, porém, de maneira tão incompleta e equivocada que apenas uma pequena parte do que eles contêm pode ser usado no trabalho prático e somente em pequenos fragmentos. Desde o início, apenas algumas poucas sociedades foram capazes de iniciar o estudante na ciência hermética ou na magia e, desde então, esta ciência tem permanecido algo inteiramente restrito às pessoas especialmente selecionadas. E, portanto, necessariamente também um assunto obscuro e misterioso para aqueles que procuram ansiosamente pela verdade.

Durante a Idade Média, o conhecimento da magia foi repetidamente atacado de maneira feroz por várias ordens religiosas, sendo que as Inquisições Históricas são os exemplos mais notáveis disso. Mais tarde, no início da Era Moderna, a magia foi tratada como mera superstição e qualquer pessoa que demonstrasse a menor inclinação para este tipo de ciência era ridicularizada. Seitas místicas e outras foram responsáveis pelo mau nome que o estudo da magia logo adquiriu, e pessoas que pareciam interessadas nele eram comumente colocadas no pelourinho “por praticar magia negra”.

A verdadeira Magia era ensinada nas mais antigas escolas proféticas e em círculos isolados aos quais apenas iniciados tinham acesso. O pequeno número de livros que fornecia informações escassas sobre magia era escrito de maneira que seu conteúdo ofereceria pouca coisa útil, mesmo para o leitor mais atento, tornando a compreensão completa da ciência totalmente impossível.

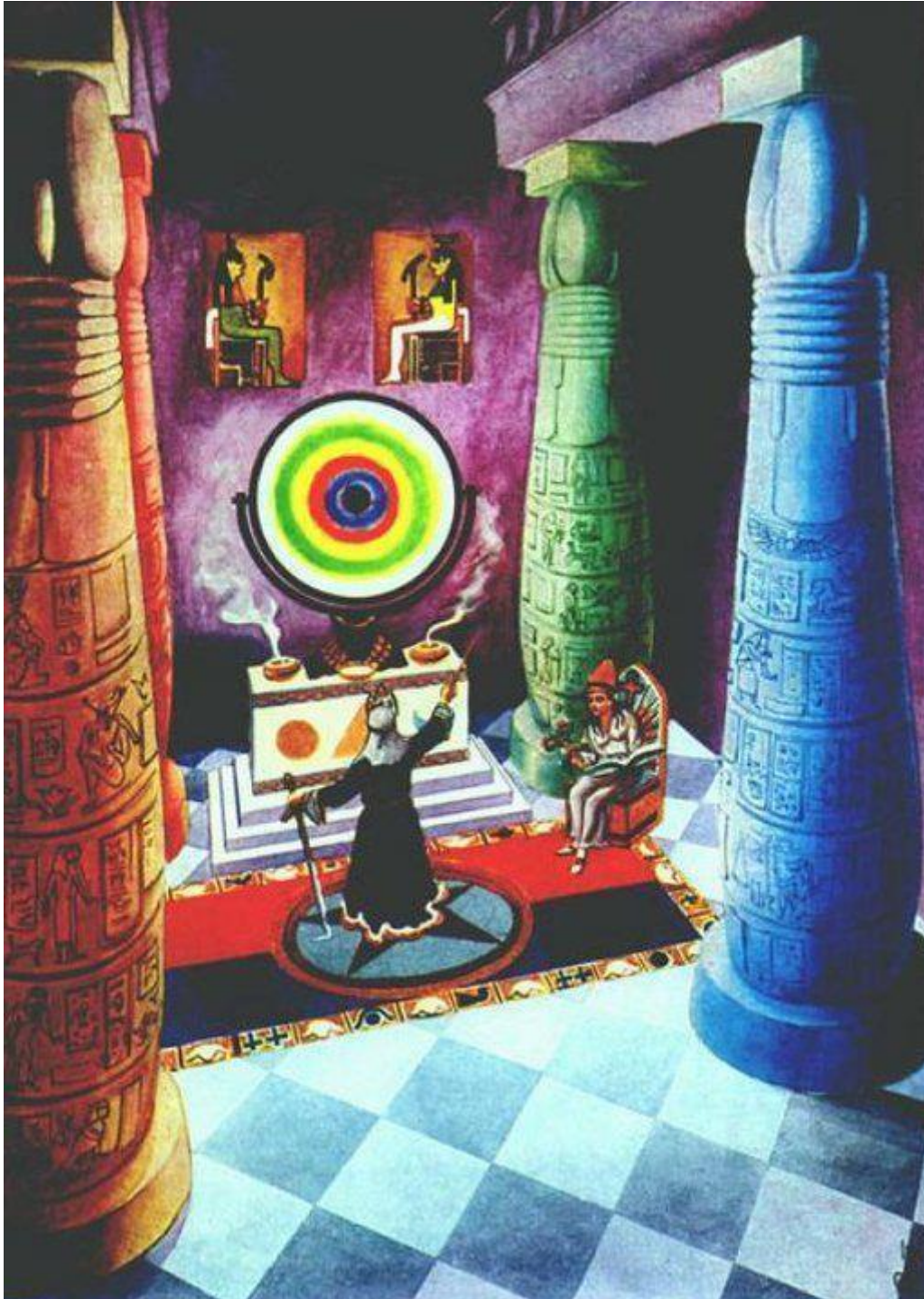
De acordo com os antigos mistérios egípcios, a magia corresponde à segunda carta do tarô, que exibe a sacerdotisa. Quero mostrar o caminho correto para o estudante sério e diligente que está livre de qualquer fanatismo religioso ou concepção equivocada do mundo e que está preparado para penetrar nos mistérios da ciência hermética ou magia.

Assim como meu primeiro trabalho, este livro foi escrito em um estilo coloquial e fácil de ler. Isso foi feito para que até o homem mais simples possa ser inteiramente familiarizado com esta arte, não apenas na teoria, mas também na prática. A aplicação prática do que estou prestes a contar sobre evocação neste volume, meu segundo livro, irá se tornar possível somente para o leitor que tenha alcançado o objetivo do primeiro livro: um comando absoluto sobre os mistérios da primeira carta do tarô, ou, pelo menos, sobre os fatos explicados no primeiro volume até o grau VIII. Apenas então o leitor será capaz de conseguir resultados satisfatórios.

Se eu for bem sucedido em pavimentar o caminho para o leitor que trabalhou em meu primeiro livro, para que ele possua resultados positivos em seu trabalho atual, então o objetivo deste livro terá sido alcançado. Porém, mesmo o leitor que pretende lidar com esta ciência secreta apenas em teoria encontrará neste livro conteúdo para enriquecer seu conhecimento teórico.

O Autor

O Simbolismo da Segunda Carta do Tarô



A segunda carta do tarô representa o templo da iniciação, que é idêntico ao microcosmo, o pequeno mundo. Normalmente, esta carta é considerada o templo de Salomão. O templo é suportado por quatro colunas que simbolizam os quatro elementos e que denotam conhecimento, coragem, vontade e silêncio, isto é, o **JOD-HE-VAU-HE**.

Cada coluna repousa sobre um pedestal circular de pedra talhada representando o fato de que o mago — após ter sido iniciado neste templo — se tornou um mestre absoluto de cada elemento.

O piso de mármore preto e branco consiste de quadrados proporcionais que demonstram os efeitos positivos e negativos dos elementos no mundo físico. Em seu senso mais elevado, é a legalidade — a esfera de Júpiter — no plano físico, com a qual o mago deve ser totalmente familiarizado antes de ser iniciado.

Diante do altar, o chão é coberto com um tapete que — dividido em duas metades iguais — exhibe os efeitos positivos e negativos de todas as forças do sistema planetário em nosso mundo físico. O mago também deve ser o regente absolutos deles, isto é, dos fluidos elétrico e magnético.

Sobre o tapete, pode-se ver o círculo mágico simbolizando a Infinitude, ou seja, o Alpha e o Ômega. O pentagrama que pode ser visto no interior do círculo é o símbolo do microcosmo, o pequeno mundo, que deve estar completamente desenvolvido no mago, isto é, em perfeita harmonia com o macrocosmo. O pentagrama é o símbolo do microcosmo, enquanto que o hexagrama geralmente simboliza o macrocosmo.

O mago, vestido com um robe mágico violeta, segura em sua mão esquerda a espada mágica como o símbolo da vitória e de seus laços com o Todo-Poderoso — de sua consciência — obtidos através do princípio do Akasha; sua mão direita erguida está segurando a varinha mágica, o símbolo de sua vontade absoluta, seu poder absoluto.

Em um trono dourado ao lado do mago, senta-se uma alta sacerdotisa como a representante de Ísis, segurando o Livro da Sabedoria em sua mão esquerda e as duas Chaves da Iniciação em sua mão direita como os emblemas do domínio sobre o positivo e sobre o negativo. O mago que se preparou para uma evocação está sendo iniciado por ela nos profundos segredos da magia das esferas. Em algumas cartas de tarô, esta alta sacerdotisa é chamada de Papisa ou de Imperatriz. Contudo, já que esta carta que representa o poder e a sabedoria, não precisa indicar o princípio feminino.

Em frente ao círculo existem três degraus que levam ao altar. Eles simbolizam o domínio dos três planos — o físico, o astral e o mental. O altar em si é o símbolo da devoção. O triângulo posicionado no centro demonstra o efeito tridimensional da Divina Emissão em tudo, no princípio Positivo e no princípio Negativo.

Os dois incensários representam o fato de que o mago realizando a evocação possui todos os seres positivos, bons, e também todos os seres negativos e ruins sob seu poder e que ele é capaz de materializá-los. O espelho esférico com suas setes cores sobre o altar indica alegoricamente que o mago não está somente em contato com todas as entidades dos sete planetas através da viagem mental e da divinação, mas que ele também é capaz de chamá-los para o nosso mundo físico por meio da evocação.

Na parede, ao fundo, seguindo o simbolismo egípcio da segunda carta do tarô, estão as imagens das Deusas Ísis e Néftis.

PARTE I

MAGIA

Magia

Magia é a Ciência mais elevada existente em nosso planeta, pois ela ensina tanto as leis metafísicas quanto as leis meta-psíquicas que são válidas em todos os planos. Esta ciência tem sido chamada de “Magia” desde que os registros humanos começaram, mas até hoje tem sido reservada a certos grupos, compostos principalmente por altos-sacerdotes e altos-potentados. Somente eles conheciam a verdade, porém, a mantiveram em segredo. Eles não só eram familiares com a sua própria síntese, mas também com a de todas as outras religiões. As pessoas, por outro lado, aprendiam sobre religião apenas através de símbolos. Muitos séculos passaram até que pouquíssimos fragmentos desta ciência pudessem ser conhecidos pela humanidade, e ainda assim, de maneira velada, como é compreensível. Como a maioria das pessoas não passou por algum tipo de treinamento mágico, elas podiam interpretar esses fragmentos apenas a partir de sua perspectiva individual e, como consequência, passar adiante esse conhecimento incompleto e unilateral.

Essa é a razão pela qual a Ciência Mágica tem, sem exagero, permanecido como algo secreto até hoje. A verdadeira compreensão das leis mágicas depende da maturidade espiritual do indivíduo. Para alcançar esta maturidade, um certo treino prévio se faz absolutamente necessário. Deste modo, o leitor achará natural que uma familiaridade com a primeira carta do tarô seja indispensável, pelo menos até o Grau VIII, caso ele queira resultados positivos em sua prática da mais alta Magia.

Não existem milagres como as pessoas os entendem, além disso, não existe nada sobrenatural. Os fatos e os efeitos permanecem obscuros pois as pessoas não conseguem percebê-los em primeira mão.

Magia é uma ciência que ensina a aplicação prática das leis mais baixas da natureza até as leis mais altas do espírito. A pessoa que pretende aprender sobre Magia deve, primeiro, aprender a entender o funcionamento das leis mais baixas da natureza, a fim de conceber as leis derivadas delas e, finalmente, as leis superiores. Dependendo do estágio que o leitor alcançou ou as leis com as quais ele consegue lidar no momento, ele pode, para ter uma perspectiva melhor de estudo, separar a ciência mágica em três grupos, isto é, na ciência mágica inferior, que compreende as leis da natureza e seu funcionamento, trabalho e controle e pode, se quiser, ser chamada de Ciência Mágica Natural. Além disso, há o estágio intermediário da Magia, compreendendo a operação, funcionamento e o controle das leis universais dentro do homem, ou seja, o microcosmo, o pequeno mundo e, por último, na Ciência Mágica mais elevada, compreendendo a operação, funcionamento e controle das leis do macrocosmo, isto é, do universo inteiro. Eu já mencionei algumas vezes no meu primeiro livro a analogia pela qual as ciências mágicas inferior, intermediária e superior estão conectadas e também dei uma descrição completa da operação e funcionamento desses poderes.

A Ciência Mágica pode ser comparada com o sistema escolar: baixa magia é o assunto das classes fundamentais, magia intermediária, isto é, a magia pertinente ao homem, é ensinada nas classes do ensino médio e a alta magia é lecionada na universidade. Então, de acordo com a tábua hermética, o axioma universal válido para a magia é “O que está em cima, é como o que está em baixo” e vice versa. Estritamente falando, é incorreto falar sobre uma magia inferior, intermediária e superior. Na realidade, há somente uma magia, e o grau de maturidade que o mago em questão alcançou é a medida do seu desenvolvimento

individual. As leis universais, não importando se aplicadas com boas ou más intenções, sempre permanecem as mesmas, pois a aplicação de uma lei depende do caráter e das intenções de uma pessoa. Se o mago usa seu poder para coisas boas, ele pode escolher para si mesmo a expressão “magia branca”; se ele usa suas faculdades para coisas ruins, poderá falar sobre “magia negra”; no entanto, não importa se as ações de um mago são moralmente boas ou más, elas são realizadas seguindo as mesmas leis.

O leitor atencioso, sem dúvida, estará certo de que não existe nem uma magia branca e nem uma magia negra. Essa diferenciação foi levada ao uso comum por seitas místicas e religiosas, já que eles chamam alguém do qual não gostam de “mago negro”. Para usarmos uma comparação, pense no fato de que seria igualmente insensível, do ponto de vista universal dizer, por exemplo, que a noite é má e o dia é bom. Um não pode existir sem o outro, e ambos os polos tiveram que existir quando o macrocosmo e o microcosmo foram criados, para que um fizesse distinção do outro.

Deus, o criador do universo, não criou nada maligno ou impuro. Isto não quer dizer que o homem deveria fazer tanto coisas boas quanto coisas ruins. A diferença entre os dois existe para possibilitar que o homem reconheça ambas e as domine. O verdadeiro mago, porém, não desdenhará o negativo, mas ele também não irá evita-lo. Ele sempre permitirá que o mal tenha o seu devido lugar, e o negativo deve ser tão útil para ele quanto o positivo. Isto quer dizer que o mago nunca considerará um poder negativo como um poder maligno. Ele irá encarar o bem e o mal não de um ponto de vista religioso, mas universal.

Magia geralmente é confundida com feitiçaria ou bruxaria; então quero explicar, de forma resumida, a diferença entre magia e feitiçaria. O verdadeiro mago sempre adere às leis universais, ele conhece as causas e os efeitos e usa estes poderes de forma deliberada, onde um feiticeiro usa poderes cuja origem ele não conhece, apesar de estar plenamente consciente das consequências causadas pelo seu uso desses poderes; no entanto, ele não faz ideia de suas conexões reais, pois não possui o conhecimento das leis universais. Ele até pode ter conhecimento de duas ou três leis, ou possuir um conhecimento parcial delas, mas não pode enxergar as verdadeiras relações entre a operação, desenvolvimento e o funcionamento destas leis universais, uma vez que ele não atingiu ainda a maturidade necessária.

O verdadeiro mago, por outro lado, não querendo ser comparado a um feiticeiro, nunca fará nada sem pleno conhecimento sobre o que está prestes a fazer. Um feiticeiro, também, pode usar isto ou aquilo de seu conhecimento sobre magia com boas ou más intenções, não importa se ele se utiliza de poderes positivos ou negativos. Mas ele não tem o direito de se chamar de mago.

Um charlatão é uma pessoa que tenta enganar as outras. Ele não é um feiticeiro e nem um mago. Ele é, na verdade — para usarmos um termo comum — um vigarista. Charlatões gostam de se gabar de suas grandes capacidades mágicas, que, na verdade, eles não possuem, e procuram cercarem-se de uma aura de mistério e misticismo para esconder sua ignorância. É essa categoria de pessoas a responsável pelo mau nome que a ciência mágica possui atualmente. A característica de um mago genuíno não é uma aura de mistério e nem uma pompa externa. Na verdade, é bem o contrário. Ele é modesto e sempre está tentando ajudar e explicar para as pessoas maduras os segredos da magia. Naturalmente, ele não entreará seus segredos às pessoas imaturas para eles, para evitar a degradação da ciência sagrada. O mago verdadeiro nunca demonstrará seu conhecimento da ciência mágica através de seu comportamento externo. Um

verdadeiro mago raramente é distinguível de um cidadão comum, pois ele sempre tenta se adaptar a qualquer pessoa, situação ou ocasião. Sua autoridade mágica é interna e não tem necessidade de esplendor externo.

Há ainda mais uma variação inferior de magia a ser mencionada aqui, pois ela é frequentemente confundida com a magia verdadeira, mas não tem nada a ver com ela. Eu me refiro a arte do ilusionismo. A habilidade manual dos ilusionistas e sua habilidade de causar impressões ilusórias nas pessoas que estão assistindo possibilita que eles copiem alguns fenômenos que os magos genuínos conseguem causar através da aplicação das leis universais. O fato de os ilusionistas usarem a palavra “magia” para os seus truques evidencia ainda mais o sentido inferior para o qual a magia caiu. Não pretendo dar ao leitor qualquer detalhe dos truques do ilusionismo. Entretanto, é um fato que os ilusionistas não são nem feiticeiros e nem magos, apesar de eles poderem assumir os títulos mais incríveis, por causa de sua grande habilidade manual.

Neste livro, darei uma síntese (método – Nota do Tradutor) deste campo da ciência mágica que até hoje nunca foi relevada: a magia de evocação, já que é o campo da magia mais difícil de se entender. Desde os mais longínquos tempos da antiguidade até os dias modernos, centenas de livros foram publicados com instruções para a evocação de entidades, realizar pactos com o diabo e assim por diante. Mas nenhum desses livros foi capaz de passar aos seus leitores o conhecimento genuíno, nem de garantir o sucesso na aplicação prática dos ensinamentos, apesar de que em algumas ocasiões, certos indivíduos, devido a sua herança espiritual e sua maturidade, obtiveram resultados. O mago genuíno que deseja deixar para trás os problemas da magia evocatória não precisa temer um sucesso parcial ou o fracasso. Ele logo se convencerá de que o método de evocação mágica dado aqui é capaz de conseguir uma completa e bem sucedida experiência evocativa.

As outras categorias de magia como, por exemplo, a magia das múmias, magia de simpatia, encantamentos por meios simpáticos, não serão tratados neste livro, pois esses campos serão facilmente explorados pelo próprio mago, caso ele se interesse por eles. Instruções a esse respeito podem ser encontradas nos livros comuns que lidam com esses assuntos.

Os Auxiliares da Magia

Embora um mago verdadeiro seja capaz de realizar qualquer coisa através de sua própria capacidade, a qual ele ganhou como resultado de sua maturidade espiritual durante seu desenvolvimento nos caminhos da magia, cabe a ele utilizar-se também da magia cerimonial e fazer uso dela e de suas ferramentas o quanto quiser.

A vantagem que a magia cerimonial oferece é que pela repetição constante do uso de um mesmo instrumento, os resultados podem ser alcançados sem o uso da força pessoal do mago. Deste modo, a magia cerimonial torna possível o trabalho com os poderes ocultos de maneira mais fácil através de suas várias ferramentas auxiliares. Na realidade, todas essas ferramentas, todos os instrumentos mágicos, são auxílios para a memória e para a consciência do mago. Direcionando sua atenção para um certo instrumento, as capacidades e poderes que ele simboliza são trazidas à consciência. Assim que o mago — durante um ato de evocação — pega uma de suas ferramentas, ele terá o contato que deseja e os resultados que almeja sem nenhum esforço especial. Se, por exemplo, ele pega a sua varinha mágica, que representa a sua mais absoluta vontade, o contato com o espírito desejado será alcançado imediatamente, por meio da varinha, através da vontade do mago. O mesmo acontecerá em relação a todos os outros instrumentos mágicos, pois eles também simbolizam forças espirituais, leis e qualidades.

O mago que deseja fazer uso da magia cerimonial deve ser muito reservado em relação aos seus instrumentos mágicos, pois eles deverão ser tratados com um zelo quase religioso. O seu valor aumenta através de seu uso cuidadoso, correto e atencioso. Instrumentos mágicos são como relíquias sagradas e ajudam o mago a criar a atmosfera necessária para a magia cerimonial. No momento de sua utilização o mago deve estar quase que em um completo estado de transe. Caso um instrumento venha a ser usado para uma finalidade além daquela que deveria, ele perderá sua eficiência mágica e não poderá mais servir ao seu propósito original.

Como cada instrumento mágico demanda um sentimento especial de respeito na consciência do mago, eles devem ser mantidos longe da vista de pessoas que não sejam verdadeiramente iniciadas, para evitar a sua profanação. Antes de o mago tocar algum de seus instrumentos, ele deve, deste modo, realizar um processo de purificação mental pela prece ou uma meditação apropriada. Ele nunca deve tocar uma ferramenta mágica, a menos que esteja com a postura necessária para a cerimônia. Ele sempre deve estar ciente do fato de que qualquer auxílio ou instrumento mágico simboliza as mais divinas leis e que, por isso, devem ser tratadas como relíquias. Apenas nas mãos de um mago com esse tipo de pensamento os instrumentos trarão os resultados desejados.

Tomando todas as medidas necessárias para sua sintonia com todos os instrumentos mágicos, o mago causará, em si mesmo, uma forte manifestação de fé, vontade e todas as propriedades da lei e, deste modo, aumentará sua autoridade mágica de forma a influenciar uma entidade ou uma força, através da vontade, a realizar tudo o que ele almejar.

Mesmo que o mago não faça uso de seus instrumentos por um período longo de tempo, eles ainda permanecem em constante contato com as faculdades que representam. Como cada ferramenta é magicamente carregada — isto é, dedicada — com um propósito especial, elas nunca perdem suas propriedades

mágicas, desde que sejam manuseadas de forma correta — nem mesmo se séculos se passarem desde sua última utilização.

Se o carregamento e a consagração de um instrumento mágico são realizados de forma que o instrumento venha a ser utilizado apenas por um certo mago, que o fabricou, nenhum outro mago poderá usá-lo. Ele não teria nenhuma eficiência mesmo nas mãos de um mago totalmente iniciado na sagrada ciência da magia, a menos que seja carregado pelo mesmo para seus próprios objetivos.

Nos capítulos seguintes serão descritos os instrumentos mágicos mais importantes, juntamente com suas funções simbólicas e sua aplicação prática no decorrer das operações cerimoniais mágicas. Utilizando essa informação como ponto de partida, cada mago será capaz de criar ferramentas para servir a um propósito mágico específico, caso assim ele venha a desejar ou necessitar. Devo apenas dar um direcionamento preliminar de como o mago deverá proceder.

O Círculo Mágico

Todos os autores de livros sobre magia cerimonial que relatam conjurações e evocações de entidades de qualquer tipo afirmam que o círculo mágico tem o papel mais importante nisso. Centenas de instruções podem ser encontradas sobre como fazer círculos mágicos para alcançar vários objetivos, como, por exemplo, as instruções no livro de Albertus Magnus, na Chave de Salomão, Goétia, Agrippa, no *Magia Naturalis*, no *Magia Naturalis et Innaturalis* de Fausto e nos mais antigos grimórios. É dito em todo lugar que, quando invocando ou chamando um ser, deve-se permanecer dentro do círculo. Mas uma explicação do simbolismo esotérico do círculo mágico dificilmente é dada. Portanto, eu pretendo fornecer ao mago sedento e estudioso uma descrição completamente satisfatória do círculo mágico de acordo com as analogias e leis universais.

Um verdadeiro círculo mágico representa o arranjo do macrocosmo e do microcosmo, isto é, do homem perfeito. Ele representa o começo e o fim, o Alpha e o Ômega, assim como a eternidade, que não tem começo e nem fim. O círculo mágico, portanto, é um diagrama simbólico do infinito, da Divindade em todos os seus aspectos, como podem ser compreendidos pelo microcosmo, isto é, pelo verdadeiro adepto, o mago perfeito. Desenhar um círculo mágico significa simbolizar o Divino em Sua Perfeição, e entrar em contato com Ele. Isso acontece, sobretudo, no momento em que o mago está de pé no centro do círculo mágico, pois é através deste ato que o contato com a Divindade é demonstrado graficamente. É o contato do mago com o macrocosmo em seu nível mais elevado de consciência. Deste modo, do ponto de vista da verdadeira magia, ficar de pé no centro do círculo mágico é o equivalente a estar, em sua própria consciência, em unidade com a Divindade Universal. Disto, pode-se ver claramente que um círculo mágico não é apenas um diagrama para proteção contra influências negativas e indesejadas, mas que segurança e inviolabilidade são obtidas por este contato consciente com o Mais Elevado. O mago que permanece no centro do círculo mágico está protegido de qualquer influência, não importa se boa ou má, pois ele próprio está simbolizando, de fato, o Divino no universo. Além disso, no centro do círculo mágico, o mago também representa a Divindade no microcosmo, e controla e governa os seres do universo de forma absoluta.

A essência esotérica do mago permanecer no centro do círculo mágico é, deste modo, bem diferente daquela que os livros sobre evocação geralmente

mantêm. Se um mago no centro do círculo mágico não está ciente do fato de que ele é, naquele momento, o símbolo de Deus, Divino e Infinito, ele não será capaz de realizar qualquer influência sobre nenhum ser. O mago é, naquele instante, uma perfeita autoridade mágica a qual todas as forças e seres devem absolutamente obedecer. Sua vontade e as ordens que dá aos seres ou forças são equivalentes a Vontade e as Ordens do Infinito, do Divino, e devem, desta maneira, ser incondicionalmente respeitadas pelos seres e pelas forças que o mago conjurou. Se o mago, durante uma operação deste tipo, não possui a atitude correta diante de suas ações, ele degrada a si mesmo ao nível de um feiticeiro, um charlatão, que meramente copia e não possui um verdadeiro contato com o Mais Elevado. A autoridade do mago poderia, nesse caso, ser bastante duvidosa. Mais do que isso, ele correria o risco de perder o controle sobre os seres e forças, ou, o que seria ainda pior, ele poderia ser zombado por eles, sem falar de outras surpresas e fenômenos imprevistos e indesejados aos quais ele estaria exposto, principalmente caso forças negativas estivessem envolvidas.

A maneira pela qual o círculo mágico é formado depende do grau de maturidade e da atitude individual do mago. O diagrama, isto é, o desenho pelo qual a Divindade é expressada dentro do círculo, está sujeito aos conceitos religiosos do mago. O procedimento seguido por um mago oriental para desenhar o círculo não terá utilidade para um mago ocidental, pois suas ideias do Divino são bem diferentes uma em relação a outra. Se um iniciado ocidental desenhar um círculo mágico de acordo com as orientações orientais, com todos os nomes divinos pertinentes a ela, seria completamente inefetivo e faltaria ao seu propósito. Um mago cristão nunca deve desenhar um círculo mágico de acordo com o conceito indiano ou de qualquer outra religião se ele quiser se poupar de um esforço desnecessário. A construção do círculo mágico depende, desde o começo, do nosso próprio acervo de crenças e ideias e da nossa própria concepção das qualidades do Divino, que deve ser simbolizado graficamente por este círculo. Esta é a razão pela qual um verdadeiro mago nunca irá traçar um círculo, realizar rituais ou seguir instruções referentes a magia cerimonial com as quais ele mesmo não esteja identificado em suas práticas individuais. Isso seria como vestir roupas orientais no ocidente.

Tendo esses fatos em mente, é natural que o círculo mágico deva ser desenhado em completa concordância com as visões de mundo e com a maturidade do mago. O iniciado que é consciente da harmonia do universo e sua hierarquia exata, com certeza, fará bom uso desse conhecimento quando desenhar o círculo mágico. Tal mago poderá, se quiser, e se as circunstâncias permitirem, desenhar dentro de seu círculo mágico diagramas que representem a hierarquia inteira do universo e, deste modo, entrar em contato com ela, e com isso, tornar-se consciente do universo muito mais rápido. Ele é livre para desenhar, se necessário, vários círculos a uma certa distância um do outro de forma a usá-los para representar a hierarquia do universo em forma de nomes divinos, gênios, príncipes, anjos e outras forças. Pode-se, também, meditar apropriadamente e levar o conceito dos aspectos divinos em consideração quando desenhar o círculo. O verdadeiro mago deve saber que os nomes divinos são designações simbólicas de qualidades e forças divinas. Parece lógico que enquanto desenha-se o círculo e escreve-se os nomes divinos, o mago deveria também considerar as analogias correspondentes com a força em questão, como cor, número e direção, se ele não quiser que uma brecha em sua consciência venha a existir pelo fato de não ter apresentado o universo inteiro em sua analogia completa.

Cada círculo mágico, não importando que seja um desenho simples ou um mais complexo, sempre servirá ao seu propósito, dependendo, é claro, da capacidade do mago de trazer sua consciência inteira à harmonia com a Mente Universal, a Mente Cósmica. Até mesmo um grande aro de barril servirá, desde que o mago seja capaz de encontrar o estado mental relevante e esteja completamente convencido de que o círculo em cujo centro ele se encontra de pé representa o universo, e que ele é, em consequência disso, uma representação de Deus.

O mago perceberá que, quanto mais ele ler, quanto mais a sua capacidade intelectual for maior e que quanto mais extenso seu acervo de conhecimento for, mais complicados serão o seu ritual e o círculo mágico, para poderem fornecer apoio suficiente à sua consciência espiritual, o que tornará possível uma conexão mais fácil do micro e do macrocosmo no centro do círculo.

Para os círculos propriamente ditos, eles podem ser desenhados de várias maneiras para adequarem-se as circunstâncias, a situação predominante, o propósito, as possibilidades, não importa se forem simples ou se seguirem um complicado sistema hierárquico.

Quando trabalhando em local aberto, uma arma mágica, uma adaga ou uma espada deve ser usada para traçar o círculo no solo. Quando trabalhar em um cômodo, o círculo pode ser desenhado no chão com um pedaço de giz. Uma grande folha de papel também pode ser utilizada para o círculo. Entretanto, o círculo ideal é aquele bordado ou costurado em um pedaço de tecido, flanela ou seda, pois um círculo desse pode ser usado tanto em um quarto quanto no exterior de uma casa. Os círculos desenhados em papel possuem a desvantagem de que logo o papel irá se desgastar e despedaçar. Em todo caso, o círculo deve ser largo o bastante para que o mago possa se mover dentro dele livremente. Quando desenhando o círculo, o estado de mente apropriado e concentração total são essenciais. Se um círculo fosse desenhado sem a concentração necessária, um círculo seria, sem dúvidas, o resultado. Mas não seria um círculo mágico. O círculo mágico que foi trabalhado em um pedaço de tecido ou seda deve ser redesenhado simbolicamente com o dedo, com a varinha mágica ou alguma outra arma mágica; sem esquecer a concentração indispensável, a meditação e o estado mental. Neste caso, o mago deve estar totalmente ciente do fato de que não é a arma mágica em uso que desenha o círculo, mas as qualidades divinas representadas por ela. Além disso, ele deve saber que tampouco é ele quem desenha o círculo no momento da concentração, mas sim que o Divino Espírito está guiando sua mão e seu instrumento para traçar o círculo. Deste modo, antes de desenhar o círculo mágico, o contato consciente com o Todo-Poderoso, com o Infinito, deve ser alcançado através da meditação e da identificação.

O mago treinado, tendo um domínio completo dos exercícios práticos da primeira carta do tarô, como explicada no meu primeiro livro “Iniciação ao Hermetismo”, aprendeu durante um dos graus daquele livro como se tornar completamente cômico de seu espírito e como agir conscientemente como esse espírito. Para ele, não é difícil imaginar que não é ele mesmo, mas o Divino Espírito em todos os seus aspectos superiores, que está desenhando o círculo que ele deseja ter. O mago aprendeu, deste modo, que embora duas pessoas estejam realizando fisicamente o mesmo gesto, no mundo Invisível não é o mesmo; um feiticeiro, que não possui a maturidade necessária, nunca será capaz de desenhar um círculo realmente mágico.

O mago familiar com a Quabbalah pode desenhar outro círculo, semelhante a uma cobra, no interior do círculo interno e dividi-lo em 72 campos,

dando a cada um desses campos o nome de um gênio. Estes nomes de gênios, junto com suas analogias, devem ser desenhados magicamente através da pronúncia correta. Se trabalhando com um círculo bordado em um pedaço de tecido, os nomes inseridos dentro dos vários campos devem estar ou em Latim ou em Hebreu. Eu darei os detalhes exatos sobre os gênios e suas analogias, usos e efeitos em meu próximo trabalho chamado “A Chave para a Verdadeira Quabbalah”. Um círculo bordado tem a vantagem de poder ser facilmente estendido e dobrado novamente sem precisar ser desenhado e carregado outra vez a cada uso. A cobra representada no centro não é apenas uma cópia de um círculo interior, mas, acima disso, é o símbolo da sabedoria. Além disso, outros significados podem ser atribuídos a esse símbolo, por exemplo, a força da cobra, o poder da imaginação, etc. Não é possível descrever tudo isso em detalhes, pois iria muito além do propósito desse livro.

Um mago budista desenhando sua mandala, posicionando suas cinco deidades em forma de figuras ou diagramas no topo da emanção pertinente está, naquele momento, meditando sobre cada deidade cuja influência ele está tentando evocar. Essa cerimônia mágica, também é, em nossa opinião, o equivalente de se desenhar um círculo mágico, embora seja na verdade uma prece genuína às deidades budistas. Dizer mais sobre isso neste livro é desnecessário, pois bastante material já foi publicado na literatura europeia a respeito desse tipo de prática mágica, seja em manuscritos exotéricos ou em manuscritos secretos.

Um círculo mágico pode servir a vários propósitos. Pode ser usado para a evocação de seres ou como meio protetivo contra influências invisíveis. Não é necessário que em todos os casos ele seja desenhado ou colocado sobre o chão. Também pode ser desenhado no ar com uma arma mágica, como a espada mágica ou a varinha, sob a condição de que o mago esteja totalmente consciente da qualidade universal da proteção, etc. Se não houver uma arma mágica a disposição, o círculo também pode ser traçado com o dedo ou com a mão sozinha, desde que seja feito no estado certo de espírito, em concordância com Deus. É possível até mesmo desenhar um círculo mágico com a simples imaginação. O efeito desse círculo no plano mental, astral e indiretamente também no plano físico depende, neste caso, do nível e da força de tal imaginação. A força de ligação do círculo é comumente conhecida na magia magnética. Além do mais, um círculo mágico pode ser produzido pela acumulação dos elementos ou pela condensação da luz. Quando praticando evocações ou invocações de seres, é recomendável desenhar dentro do centro do círculo no qual se vai permanecer de pé outro círculo menor ou um pentagrama com uma de suas pontas voltadas para cima, o símbolo que representa o homem. Esta é, então, a simbolização do pequeno mundo, do homem como um mago genuíno.

Os livros que falam sobre a construção do círculo mágico afirmam claramente que durante o ato de evocação o mago não deve deixar o círculo, o que, em seu sentido mágico, não significa nada além de que a consciência do, ou contato com o Absoluto — isto é, o macrocosmo — não deve ser interrompido. Desnecessário dizer que o mago, durante a sua operação mágica com a ajuda de um círculo mágico e com a entidade em sua frente, não deve pisar fora do círculo com seu corpo físico, a menos que tenha terminado com seu experimento e tenha liberado a entidade relevante.

Tudo isso mostra claramente que um verdadeiro círculo mágico é realmente o melhor meio para praticar magia cerimonial. O mago vai sempre achar que o círculo mágico é, em todos os aspectos, o símbolo mais elevado em suas mãos.

É pouco provável que seja necessário mencionar o modelo de um círculo mágico, já que cada mago saberá agora, com o que foi dito, como deverá proceder e agora está por sua conta fazer uso das instruções dadas aqui. Ainda assim, ele nunca deve esquecer o principal, que é a orientação que ele precisa quando trabalha com um círculo mágico, pois apenas se ele tiver estabelecido o contato cósmico necessário através da meditação e da imaginação, isto é, a conexão pessoal com Deus, ele será qualificado para entrar no círculo e começar a trabalhar dentro dele.

O Triângulo Mágico

O triângulo mágico é, ao contrário do círculo mágico — que simboliza o infinito, o sem-fim, a conexão com Deus, o Alpha e o Ômega —, o símbolo da manifestação, de tudo o que é feito, de tudo o que já foi criado. Sem o conhecimento do simbolismo do triângulo mágico e de todos os outros auxiliares mágicos, magia ritual e cerimonial não seriam possíveis.

Todos os grimórios ou ritos de exorcismo geralmente requerem que o mago que está trabalhando com um triângulo mágico tenha certeza de que o espírito evocado, o ser ou força, esteja manifestado. A manifestação de um ser — ou um espírito — em um triângulo é apenas um dos aspectos da magia ritual, e nenhum ser será inteiramente manifestado a menos que o mago compreenda todo o simbolismo do triângulo mágico. Para se ter a ideia correta deste simbolismo devemos ser, até certo ponto, familiares com a Quabbalah e termos um completo entendimento do segredo do número três. Quanto mais se sabe sobre a analogia do número místico três, mais profundamente pode-se penetrar no simbolismo do triângulo que é desenhado e mais fácil será para uma entidade se manifestar.

Seria nos levar longe demais se eu fosse tratar de maneira completa, neste ponto, o místico número três e suas analogias. Posso apenas dar algumas dicas que podem servir ao mago como base para guiá-lo.

Acima de tudo, o triângulo é um diagrama do mundo tridimensional que conhecemos, isto é, o mundo mental, o mundo astral e o físico. Cada força que deve ser projetada no mundo físico precisa passar pelos três planos mencionados acima. O diagrama nos mostra que o triângulo deve ser construído com a sua ponta para cima, e deste modo indica que duas forças se projetam de uma ponta no alto para a direita e para a esquerda e terminam em uma linha que demarca seus limites. Observando a imagem dessas duas linhas divergentes como um todo, vemos as duas forças universais, o plus e o minus, eletricidade e magnetismo, que são unidas pela linha de baixo. Através disso é simbolizado o mundo causal manifestado o que, do ponto de vista astrológico, é equivalente a Saturno, isto é, o místico número três. No mundo mental ele simboliza o poder da vontade, intelecto e sentimento; no mundo astral simboliza poder, legalidade e vida e no mundo físico simboliza, como já foi dito, o Plus, o Minus e o Neutro. O triângulo em sua conformidade é, deste modo, refletido em tudo e em cada plano, pois é o começo de tudo o que foi criado, a causa de tudo inteligível. O místico número três, isto é, o simbolismo do triângulo tem, como sabemos bem, um papel muito importante em todas as religiões. Na religião Cristã, por exemplo, existe a Trindade: Deus O Pai, o Filho e o Espírito Santo; na religião Indiana tem Brahma, Vishnu e Shiva, isto é, o Criador, o Preservador e o Destruidor, etc. Centenas de

analogias simbólicas poderiam ser dadas aqui, mas é deixado ao mago se aprofundar nos detalhes deste simbolismo e suas analogias. A coisa mais importante, para ele, é conhecer o triângulo equilátero, que é, para o mago, o símbolo universal mais significativo depois do círculo mágico.

Um mago nunca seria capaz de fazer uma certa força ou ser entrar no círculo mágico sem a ajuda do triângulo mágico, pois o círculo é, como sabemos, o símbolo do infinito e não o símbolo da manifestação. Nenhum mago deve esquecer este fato. É claro, alguém também poderia chamar uma entidade ou uma força para dentro de uma figura diferente daquela do triângulo, e isto normalmente é feito com espíritos inferiores, mas, quando se lida com forças ou entidades superiores, o mago nunca será capaz de trabalhar sem ter desenhado o diagrama correto, isto é, o triângulo, imediatamente após ter construído o círculo mágico. O mago agora estará ciente do fato que o círculo é o primeiro diagrama que não contém limites; o triângulo é o primeiro diagrama com limites, ou símbolo-espaço no qual um ser, uma força, etc. pode ser projetado.

No caso da evocação mágica, o triângulo deve ser grande o bastante para dar espaço o suficiente para o ser evocado ou projetado, pois o ser ou força nunca podem ser maiores do que o próprio triângulo. O mago deve ter certeza de que a força ou entidade que ele chamou para dentro do triângulo está sob seu absoluto controle, e que ele mesmo, enquanto permanece dentro do círculo, está representando um poder superior, uma ideia divina, universal. Portanto, um ser que foi chamado para dentro de um triângulo não é capaz de deixá-lo sem a permissão do mago, ou para usar um termo mágico, sem “abdição”. Para o formato do triângulo, ele pode tanto ter ângulos acentuados quanto retos.

Para o triângulo, é utilizado o mesmo material que para o círculo. Quando operando em local aberto, o triângulo pode ser desenhado com uma arma mágica, como a espada ou a adaga. Se o círculo foi inscrito em um pedaço de tecido, então o triângulo deve ser inscrito nele também. A construção do triângulo deve ser feita de forma mágica; não é a mão física do mago que é empregada, ele deve ser desenhado enquanto o mago está plenamente consciente de sua mão astral e mental, similar à forma de construção do círculo mágico. De outra maneira, o triângulo não produziria nenhum efeito e não teria nenhuma influência na força ou entidade a ser evocada. O mago deve meditar, para que com a ajuda do triângulo como o símbolo mais elevado, a manifestação do ser ou força desejado seja realizada. O mago logo perceberá que quanto mais ele souber sobre o simbolismo do triângulo mágico, maior será a sua influência no ser ou na força que ele evocou. Além do mais, é uma grande vantagem para o mago saber que, já no ponto em que está desenhando o triângulo ele está, em sua consciência, conectado com Deus, cujo estado ele provocou tendo meditado ou usado sua imaginação, então na realidade não é o mago que está desenhando o triângulo, mas a deidade incorporada no mago. É bastante útil redesenhar as linhas de um triângulo antigo com o uso de uma das armas mágicas mencionadas acima toda vez antes de usá-lo novamente, de forma a reavivar as analogias dentro do triângulo e também dentro da mente do mago. No caso de o triângulo ser pintado em um pedaço de tecido, o mago deveria traçar gentilmente as linhas com a sua arma. No caso de operações mágicas para as quais o uso de armas mágicas não seja necessário, as linhas do triângulo podem ser traçadas pela varinha ou com o dedo indicador apenas.

O selo ou o talismã do ser em questão normalmente é posicionado no centro do triângulo, em ordem de expressar seu significado simbólico. Eu darei uma descrição completa de como deve ser feito um selo ou talismã em um dos

capítulos subsequentes. Um mago bem treinado pode colocar um condensador fluídico devidamente carregado no centro do triângulo no lugar de um selo, derramando-o dentro de um recipiente liso, na assim chamada taça mágica. Mas ele também pode usar um pedaço de papel mata-borrão impregnado com o condensador fluídico e carregado de forma correta para a manifestação da força ou do ser a ser chamado. Em princípio, é deixado ao gosto do mago qual das duas possibilidades será utilizada. Em alguns casos esses detalhes podem, entretanto, depender da escolha da força ou entidade que será evocada ou manifestada pela vontade do mago.

Eu já tratei dos condensadores fluídicos sólidos e os líquidos, assim como dos condensadores simples e os compostos em meu primeiro livro, “Iniciação ao Hermetismo”; o mago pode usar tanto os simples quanto os compostos, qualquer um que sirva melhor aos seus propósitos.

O triângulo mágico é, como pode ser visto pelo que foi dito, principalmente um diagrama para colocar o mago em contato com a força ou o ser que ele queira empregar, e também uma ferramenta para chamar uma certa entidade do macrocosmo para o nosso mundo físico e, finalmente, uma ferramenta para adensar essa entidade de forma que ela possa até mesmo causar certos efeitos em nosso mundo físico. Tudo isso é dirigido pela vontade do mago. A entidade ou força evocada pelo mago vai afetar tanto o mundo físico quanto o mundo astral e mental, de acordo com os desejos do mago.

Seguindo os princípios que, por agora, já devem ser bem conhecidos do mago, cada ser ou força terá efeito apenas dentro das esferas nas quais foi chamada e nas quais foi adensada. Isto significa que, por exemplo, uma entidade projetada na esfera mental naturalmente não será capaz de influenciar o mundo físico. O mesmo é válido para o mundo astral e o mundo material. O leitor encontrará mais detalhes a respeito do mistério da condensação ou materialização de uma esfera para a outra em um capítulo posterior.

O Incensário Mágico

Muitas pessoas pensam erroneamente que a entidade ou a força desejada deve aparecer enquanto eles meramente estão incensando ou realizando uma conjuração, e elas ficam muito desapontadas quando, em consequência, alcançam um sucesso apenas parcial ou nenhum sucesso. Algumas vezes elas se tornam vítimas de sua própria imaginação ou de vários tipos de alucinação, o que é ainda pior. Eu revelarei ao leitor o grande mistério e o significado simbólico do incensário mágico.

Acima de tudo, o simbolismo do incensário contém o mistério da materialização e da condensação da entidade ou força desejada. Já que esse fato só é conhecido por alguns poucos iniciados, muitas evocações nas quais a exteriorização de uma entidade é planejada dão errado. Como um bom exemplo do que quero dizer, permita-me comparar esse procedimento equivocado com um peixe que é retirado de seu elemento, para fora da água, sob a suposição de que ele continuará vivendo na terra. Pouco depois, não é surpresa que o peixe tenha rapidamente perecido. É a mesma coisa em relação à chamada de seres e forças. Se um ser deve ser chamado do mundo invisível para este mundo, então deve-se criar uma atmosfera que a entidade ache adequada. Seria, da mesma forma,

impossível para um ser humano adentrar, com seu corpo físico, uma atmosfera mais sutil sem antes ter tomado todas as medidas necessárias para isso. Uma disposição apropriada junto com uma forte vontade e fé, podem, entretanto, possibilitar a produção de uma oscilação no próprio microcosmo e que seja agradável para a entidade, e assim pode-se entrar em contato com o ser em um procedimento similar descrito em “Iniciação ao Hermetismo”, isto é, no capítulo sobre a magia dos espelhos. Mesmo assim, neste caso, a entidade nunca seria capaz de se transferir para o nosso mundo físico para ter qualquer efeito aqui. Apenas inteligências superiores (seres espirituais) familiares com as leis do mundo físico e que sabem como aplica-las como um alto iniciado, que conhece e controla as leis das esferas além do nosso mundo físico, são capazes de preparar o local para a materialização — em nosso caso, o triângulo — por si mesmas. Em um caso como esse, entretanto, o mago não tem a possibilidade de usar e comandar a entidade, que precisa produzir as condições para a projeção sozinha, nem mesmo se ele criasse a forma de Deus dentro de si mesmo. Ele seria obrigado a aceitar o fato de que uma entidade como essa nunca o reconheceria como uma verdadeira autoridade mágica, mas que, ao contrário, tentaria enganá-lo deliberadamente ou se recusaria a obedecê-lo. Esse tipo de evocação, no qual o ser cria a atmosfera necessária por si mesmo, é infelizmente praticada por muitos feiticeiros que, por causa da ignorância ou do desenvolvimento mágico incompleto, são incapazes de preparar o assim chamado perímetro mágico para a entidade citada.

A entidade chamada desta maneira por um feiticeiro, na maioria dos casos, se recusará a obedecer, buscará enganá-lo ou até mesmo força-lo a concordar com um pacto; sem mencionar as ameaças e os muitos outros perigos que tal feiticeiro teria que enfrentar. O caso do Dr. Fausto e Mefistófeles é um bom exemplo. Tenho mais algumas coisas a dizer sobre esses dois mais tarde, neste livro. Sem dúvidas, houveram centenas de casos similares na história do Homem; a maioria, entretanto, permaneceu desconhecida. Um iniciado genuíno que toma todas as precauções e considera todas as analogias aplicáveis para a magia ritual nunca precisará temer esse destino. Portanto, é necessário que o mago conheça bem o simbolismo de todos os auxiliares mágicos e os compreenda em ordem de possuir controle absoluto sobre os seres e sobre as forças.

O incensário serve, como eu disse acima, como o simbolismo da materialização de um ser. O mago é obrigado a criar a atmosfera necessária para a entidade que ele pretende evocar, ele não deve depender da entidade para fazer isso, pois ela criaria somente a atmosfera para servir aos seus próprios intentos; de outra maneira o mago correria o risco de ficar completamente sob a influência daquele ser. De acordo com os mais antigos mistérios sobre esse assunto, a criação da atmosfera para uma entidade específica de qualquer nível era entendida como uma adaptação ao perímetro mágico. Várias instruções estiveram em uso até hoje. Estamos na posse de antigos rolos de papiro egípcios que dão instruções de como provocar a concentração necessária no espaço mágico, mas já que seus símbolos foram mal interpretados, eles caíram em desuso ou foram completamente mal entendidos.

Quando preparar o espaço para a materialização de um ser de acordo com o simbolismo do incensário, é necessário que o espaço seja primeiro impregnado. Eu já tratei da impregnação de ambientes no plano físico e seu carregamento para o uso próprio ou de outras pessoas em “Iniciação ao Hermetismo”, e pontuei lá o quão importante é essa impregnação, esta concentração no ambiente mágico no qual o ser ou força desejado deve se manifestar, ao preparar o incensário. A

qualidade da impregnação do espaço depende do tipo de força ou ser que será evocada. Certamente, ninguém carregará o espaço com o princípio da terra quando, na verdade, ele desejar trabalhar com o elemento fogo, etc. Isso não seria somente ilógico, mas também seria contrário a lei. Se, por exemplo, o mago trabalha com seres dos elementos, ele deve carregar o espaço onde ele quer as entidades materializadas com o elemento correspondente. Gnomos e outros espíritos da terra só podem aparecer em locais preenchidos — carregados — com o elemento terra, espíritos da água somente em locais carregados com o elemento água, espíritos do ar e fadas só se manifestarão caso o elemento mental-astral do ar esteja predominando; salamandras ou espíritos do fogo em um espaço carregado com o elemento fogo; entidades e inteligências superiores devem ter o espaço carregado de luz. Esta luz deve possuir a cor de sua analogia planetária. Seres extraplanetários só podem aparecer em ambientes preenchidos por uma luz branca e pura.

A exata coloração da luz planetária é efetuada através da imaginação. Seres da esfera de Saturno somente aparecerão, por exemplo, se você criar uma cor violeta, a cor de Saturno. Seres do planeta Júpiter irão se mostrar se a cor-vibração for azul. Os seres do Sol aparecem por uma cor dourada, aqueles do planeta Marte em uma cor vermelha, os de Vênus se for verde, os da esfera de Mercúrio com uma luz laranja e os da Lua, prateada. Quando trabalhar com seres positivos, a coloração da esfera do ser individual numa luz brilhante pode ser bem sutil. Quanto mais escura a cor fica, mais difícil é para uma entidade positiva se manifestar. Quando trabalhar com seres negativos, a cor apropriada deve ser profunda e bastante saturada. Se alguém tentasse fazer com que uma entidade positiva se manifestasse num espaço impregnado com uma cor de vibração forte (escura) — mesmo se fosse a cor certa — poderia acontecer que um ser negativo da mesma esfera planetária tomasse a forma do ser positivo invocado, tentando agir como se fosse essa entidade. É uma regra geral que a entidade que aparece é a que possui as características da cor manifestada. Seres inferiores necessitam de uma cor mais escura, isto é, de vibração mais lenta (densa — nota do Tradutor) do que seres superiores que, de fato, possuem uma cor mais limpa e, portanto, uma cor de vibração mais elevada.

Quando trabalhando em local aberto, um certo espaço deve ser designado com a ajuda da força de imaginação; quando operando num lugar fechado, é essencial que todo o ambiente seja carregado com o elemento apropriado. A impregnação é realizada tanto pela respiração pelos pulmões quanto pelos poros, e fazendo-se uso dos poderes imaginativos ou da força de imaginação sozinha. Para criar a luz colorida ou o elemento apropriado, o mago tem que usar seu corpo, que ele primeiro vai carregar com o elemento ou com a luz colorida e depois esvaziá-lo dentro do ambiente através de suas mãos e de sua varinha mágica ou mesmo através dos poros, deste modo enchendo e animando — isto é, preparando — o ambiente para o ser ou a força a ser evocado. Esta prática da transferência imaginária da luz colorida do corpo do mago para o ambiente é usada para a invocação de seres e forças que servirão aos propósitos pessoais do mago. Entretanto, o mesmo método se aplica no caso de o mago ter a intenção de intensificar e projetar de seu próprio corpo, alma e espírito — isto é, de seu microcosmo — uma qualidade ou força que também pertença à uma analogia planetária.

Quando trabalhar com seres que deverão operar com outras pessoas que não sejam o mago, a impregnação deverá ser realizada apenas com a sua imaginação; a impregnação do ambiente então deve ser feita diretamente do

universo. O ser ou força desejado somente será capaz de trabalhar e se intensificar em um espaço preparado dessa maneira. Se o espaço for suficientemente impregnado, o mago pode escolher criar uma condensação especial no triângulo mágico e formar, com o auxílio de sua imaginação, a forma do ser evocado. O poder da condensação ou a dinâmica do elemento apropriado é, ao fazer isso, de suprema importância, pois a manifestação efetiva da entidade depende inteiramente disso. Em ordem de facilitar essa condensação, o mago também pode aplicar um incenso suave, cujos ingredientes devem ser adequados à esfera planetária da qual a entidade está sendo chamada.

Se o mago deseja ter uma influência especialmente forte para efeitos físicos, então o fluido condensado adequado — elétrico ou magnético — deve ser transferido para a forma criada para a aparição enquanto o incenso queima. Ele também pode direcionar um dos dois fluidos, ou, se desejar, ambos — neste caso, chamado de fluido eletromagnético (“Iniciação ao Hermetismo”, capítulo sobre Voltização) — para um condensador fluídico que, por consequência, será usado pela entidade para se tornar fisicamente efetiva. Se, entretanto, o mago que pretende materializar um ser não insiste em sua aparição em uma forma especial e não se importa se o ser aparecer sem qualquer formato, ou em uma forma escolhida por ele mesmo, então a superfície do condensador líquido ou sólido colocado dentro do triângulo tem que ser carregada com o Volt eletromagnético adequado enquanto o mago está concentrado no desejo de que a entidade possa usar esse poder para alcançar os resultados desejados. O leitor encontrará as instruções necessárias para a criação dessa carga de Volt na forma de uma esfera com eletricidade no interior e magnetismo no exterior no livro “Iniciação ao Hermetismo”, no capítulo que aborda a “Voltização”. Aqui, também, todas as leis, por exemplo, a lei da duração do efeito, etc. devem ser consideradas. Incensar fisicamente com os ingredientes facilitará somente a criação do fluido eletromagnético. Possivelmente, o mago terá que usá-lo no início se precisar de algo para auxiliar sua concentração no objetivo. Mas não é nem um pouco necessário, e um bom mago, tendo todas as leis perfeitamente sob seu controle, certamente consegue fazer isso sozinho.

O uso de ingredientes narcóticos, como sugerido em muitos livros sobre exorcismo, será evitado pelo mago verdadeiro, pois tais narcóticos, além de seus efeitos intoxicantes, na verdade não ajudam a evocar a entidade desejada, mas meramente causam alucinações ou projeções similares do ser no subconsciente do mago. Um mago genuíno nunca irá, desta forma, arriscar sua saúde por tais experimentos.

Se o mago tem a intenção de fazer com que pessoas mortas ou quaisquer outras entidades residentes no mundo do Akasha ou no plano astral apareçam diante dele, ou se ele almeja usá-los para outros propósitos, então ele precisa impregnar o ambiente com o Akasha da maneira descrita acima, e ele precisa usar o fluido eletromagnético como um Volt carregado ou criar um. Contudo, eu irei voltar a esse assunto e fornecer uma explicação mais detalhada dele em um dos próximos capítulos, sobre necromancia.

O Espelho Mágico

O uso de espelhos mágicos para os propósitos da magia ritual tem sido, até hoje, pobremente recomendado nos livros sobre magia, já que apenas um número limitado de iniciados foi familiarizado com a aplicação correta dos condensadores fluídicos em relação aos espelhos, e esses iniciados têm mantido sobre isso um grande segredo.

O espelho mágico é um auxílio mágico que não é absolutamente necessário, mas o mago sempre irá apreciá-lo como um bom suporte para o seu trabalho, principalmente quando trabalhando com forças ou seres de inteligência menor. Em alguns casos, o espelho mágico pode inclusive substituir o triângulo mágico. Um espelho mágico preparado com um condensador fluídico é de grande ajuda, mas se o mago não possuir tal condensador, ele ainda assim será capaz de usá-lo sem; ou seja, um espelho mágico óptico será o suficiente.

Eu dei uma descrição completa do uso do espelho mágico em um capítulo separado do meu livro “Iniciação ao Hermetismo”, portanto eu direi algo apenas sobre o propósito que um espelho mágico deve servir em relação as evocações e de que modo ele pode facilitar esse trabalho. Na magia ritual, ele pode ser utilizado para os seguintes propósitos:

1. Para entrar em contato com forças e seres e torná-los visíveis. Para este objetivo, o espelho mágico é colocado dentro do triângulo, ou o que é ainda mais vantajoso, fixado na ponta superior do triângulo, em seu exterior. O carregamento ou a impregnação do espelho com o poder desejado vem a seguir. Empregando sua imaginação, você deve concentrar seu desejo no propósito imaginado em um poder condensado — Volt — antes da evocação propriamente dita.
2. O espelho mágico pode, em segundo lugar, ser utilizado na impregnação de um ambiente, em cujo caso a dinâmica necessária será automaticamente preservada durante todo o período da evocação sem que o mago necessite prestar uma atenção especial a isso, sendo, deste modo, capaz de se concentrar totalmente nas outras etapas de seu ritual, por exemplo, na materialização ou na clarividência. Neste caso, o espelho deve ser posicionado em um canto do ambiente, para que sua influência trabalhe em todo o espaço da operação mágica relevante.
3. O espelho pode ser empregado como uma força magnética para atrair a entidade a ser evocada. Para tal, a superfície do espelho deve ser carregada com um condensador fluídico voltada na direção na qual deve operar. O espelho precisa, então, ser posicionado no centro do triângulo ou no topo de sua ponta superior.
4. Além do mais, o espelho mágico pode ser utilizado como um acumulador ou condensador — de modo a acumular bastante poder quantitativo e qualitativo para possibilitar que a entidade evocada consiga trazer à tona os resultados desejados. Não importa se, nesse caso, o ser deverá ser transformado com a ajuda do poder condensado em uma forma visível ou se algum outro resultado ou efeito é esperado. Tudo isso depende, na verdade, do que o mago deseja ou quer alcançar.
5. Adicionalmente, o espelho mágico pode substituir um telefone. Para este propósito, o condensador fluídico deve ser carregado com o Akasha, e um estado sem tempo e nem espaço deve ser criado pela força de concentração. A evocação, então, deve ser falada no

espelho. Desta forma, o espelho mágico se torna um canal astral de comunicação. Este não é somente o método do mago chamar para diante dele uma certa força ou entidade; a entidade em si pode falar com o mago através do espelho. Pode ser que o mago ouça, às vezes, a voz da entidade não apenas mental ou astralmente, mas de maneira física, como se estivesse falando por um alto-falante. Em princípio, fica por conta do mago escolher a esfera na qual o espelho deva operar. Um espelho carregado para o mundo físico tornará possível que pessoas não treinadas em magia ouçam a voz de um espírito. Claro, se dois magos igualmente bem treinados escolherem, podem conversar um com o outro através de grandes distâncias — não somente astral e mentalmente, mas fisicamente também — por esse método do espelho, e eles ouvirão, se assim quiserem, cada palavra através de seus ouvidos físicos.

6. Ainda há mais um propósito em que o espelho pode servir na magia ritual: para proteção contra influências indesejadas. A condensação de luz normalmente faz isso. Quando estiver carregando o espelho, o mago deve se concentrar no desejo de manter afastadas todas as influências indesejadas. O poder de irradiação de um espelho carregado dessa maneira deve ser forte o bastante para prevenir que qualquer larva, espectro, etc., se aproxime do espaço em que o mago está trabalhando; eles não devem, em qualquer circunstância, penetrar neste espaço. Também neste caso o espelho precisa ser posicionado de modo a irradiar por todo o espaço ou ambiente no qual a operação mágica pertinente é realizada.

Em geral, o mago terá seu espelho para servir apenas um propósito. Ele o aplicará somente para aquele tipo de propósito que parece, para ele, o mais difícil. Na magia cerimonial o mago pode, se quiser, usar mais de um espelho mágico como auxílio para atingir seus objetivos e facilitar seu trabalho.

A Lâmpada Mágica

A lâmpada mágica, também conhecida como *lanterna mágica*, é mencionada muitas vezes em vários grimórios e nos mais antigos livros que falam sobre evocação. Ela representa, na prática da magia ritual, um auxílio muito importante, e o mago certamente vai querer fazer uso dela em seu trabalho. A lâmpada mágica é o símbolo da iluminação, conhecimento, experiência, da intuição e da luz interior; resumidamente, todas as analogias simbólicas da luz são representadas pela lâmpada mágica. Acender a lâmpada mágica é, do ponto de vista hermético, equivalente a acender a luz interior do mago, e fazê-la queimar como uma chama. A cor, o que inclui a qualidade, vibração e a oscilação da luz, é também um dos mistérios da lâmpada mágica. A qualidade de um ser ou uma esfera é expressada por ela. Quanto mais pura e brilhante for a atmosfera colorida que a forma de uma entidade ou esfera toma, e quanto mais ela brilha e reluz, mais elevada é a inteligência e mais pura sua qualidade. Seres inferiores ou negativos aparecem com uma cor escura e enevoada — isto é, suja.

Saber de tudo isso é de grande importância ao mago praticante de magia ritualística. Sua iluminação é simbolicamente expressada pela lâmpada. Quando trabalhando com seres, a lâmpada deve ser coberta com vidro colorido ou papel celofane de forma que a cor gerada encontre a aprovação da entidade. Deste modo, quando trabalhar com seres elementais do fogo, a lâmpada deverá ter um vidro vermelho-rubi ou outro material colorido de acordo, para que a lâmpada irradie uma luz vermelha. Para os espíritos do ar ou então para as chamadas fadas, é necessária uma luz azul-escuro. A lâmpada, portanto, tem que ser coberta com papel celofane azul-escuro ou com um pedaço de seda desta cor, criando uma luz azul. Espíritos aquáticos ou as ninfas devem ter uma luz verde. Para os espíritos da terra, uma luz amarela com matizes marrons terá de ser usada. A cor do Akasha deve ser usada como uma luz universal, e neste caso a lâmpada deve possuir uma cor violeta. Espíritos superiores ou inteligências de uma esfera além dos planetas precisam de uma luz branca. Para seres de um certo planeta, a luz deve ser gerada de forma que seja correspondente a cor do planeta em questão. Seres de Saturno, por exemplo, precisam de uma luz violeta-claro ou azul ultramarino-claro, seres de Júpiter azul, de Marte vermelho, Sol amarelo, de Vênus verde, Mercúrio opalescente e da Lua, uma luz branca. Somente em pouquíssimos casos restritos podem as operações de magia ritual serem realizadas sob a luz artificial comum, já que a eletricidade física tem um efeito perturbador na oscilação astral que, no momento das operações, está vibrando no ambiente ou espaço usado para aquele propósito. Normalmente, a *lanterna mágica* ou lâmpada mágica é equipada com uma vela ou chama a óleo. A luz ideal é obtida por uma lâmpada de espírito, uma chama de álcool. O espírito (*methy*)¹ deve ser preparado de uma forma especial: um terço de flores de camomila para dois terços de espírito. São misturados juntos e deixados para emulsionar (fundir, misturar) em uma garrafa ou pote fechado durante 8 ou 9 dias, então a mistura deve ser despejada em um filtro ou então filtrada de outro modo. O espírito preparado dessa forma é, ao mesmo tempo, um condensador fluídico muito útil, que, além disso, pode ser carregado pela vontade do mago em ordem de obter melhores resultados. O espírito carregado, quando aceso, ajuda a criar uma atmosfera favorável, que também irá contribuir para trazer à tona bons resultados. A chama de espírito também pode ser carregada para clarividência ou para diferentes operações com o espelho mágico, ou para outras operações astrais que não precisam de luz artificial. Se o mago estiver trabalhando em um ambiente fechado, a lâmpada pode ser colocada sobre o círculo mágico ou em um dos cantos do cômodo. É vantajoso fixa-la em uma posição acima da cabeça do mago, para que assim o ambiente permanece amplamente iluminado. Quando acender a lâmpada, o mago deve meditar e se concentrar na ignição uniforme da luz interior, da alma e do espírito.

A Varinha Mágica

O auxílio mais importante da magia ritual é, e sempre será, a varinha mágica. Desde os tempos antigos magos e feiticeiros são retratados com varinhas mágicas. Charlatões e ilusionistas de palco ainda fazem uso dela, tentando jogar

¹ Methanol, também conhecido como *methyl alcohol*. É um líquido leve, volátil, sem cor e inflamável.

areia nos olhos de suas audiências através de vários tipos de truques. A pessoa que pensa ser suficiente segurar uma varinha mágica em sua mão para realizar maravilhas se engana. Darei aqui uma explicação do significado simbólico e a descrição da síntese da varinha mágica, vista do ponto de vista mágico para a sua aplicação teórica e prática.

Acima de tudo, a varinha mágica é o símbolo da vontade, do poder e da força pelo qual o mago mantém a sua influência na esfera para a qual ela foi feita e carregada. O mago não terá apenas uma varinha mágica para a sua prática, mas fará muitas varinhas dependendo do que ele almeja fazer ou obter.

O verdadeiro propósito da varinha mágica é ajudar o mago a projetar a sua vontade em qualquer esfera ou plano. Ele pode ter uma varinha para:

1. Influenciar qualquer ser, não importa se for humano ou animal.
2. Curar as pessoas de doenças e dispersar influências ruins e desfavoráveis.
3. Para evocar inteligências superiores, demônios e espíritos.

Dizer que a varinha mágica simboliza o poder absoluto do mago é verdadeiramente justificado. A pessoa que compreendeu de forma completa o mistério da varinha mágica em sua magnitude nunca realizará suas operações de magia ritual sem esse complemento. Entretanto, seria nos desviar muito do caminho se eu tentasse dizer aqui todas as possibilidades da varinha mágica. Para o estudante astuto estas dicas serão suficientes e servirão como guia. Seu conhecimento será ampliado através da meditação.

A varinha mágica é um condensador, independentemente do material do qual é feita ou de que maneira é fabricada. Carregada com a vontade do mago, ela expressa um certo poder. Pode ser uma do tipo simples (o tipo comum de varinha) ou uma do tipo composta. Todas as varinhas feitas de madeira são consideradas varinhas simples. Mas apenas um tipo especial de madeira, que esteja de acordo com o propósito, pode ser usado. Deste modo, aveleira ou salgueiro são usados para uma varinha de condão². A varinha de condão é uma variação da varinha mágica. Embora uma varinha feita de madeira de freixo possa ser usada como uma varinha mágica para todas as operações mágicas, o mago, quando realizar trabalhos de magia ritual, a carregará apenas para o propósito de curar pessoas. A varinha feita de madeira de sabugueiro se prova, por causa de sua relação análoga com Saturno, especialmente eficiente para chamar ou evocar seres elementais e demônios. Ao fazer varinhas, galhos de salgueiro também podem ser usados para qualquer tipo delas, pois o salgueiro é um condensador fluídico muito bom. O leitor atencioso vai se lembrar de que salgueiros são frequentemente atingidos por raios por causa de seu alto teor de água e de sua capacidade de absorção. Ele também pode se recordar do velho ditado sobre tempestades: “De junto do salgueiro saia, procure uma faia”³. A madeira de um carvalho ou de uma acácia, também, são excelentes materiais para a criação de uma varinha mágica.

Entretanto, é muito fácil fazer uma varinha mágica com qualquer um dos tipos de madeira mencionados. Corte um galho de aproximadamente 9,5 cm ou 8,5 cm de diâmetro e cerca de 30 cm à 50 cm de comprimento. Retire sua casca e lixe-o. Frequentemente o corte do ramo para uma varinha mágica tem sido

² Condão: atributo ou qualidade especial que induz uma influência positiva ou negativa.

³ “*From the willow flee, look for a beech-tree*”

restringido a períodos astrológicos específicos, e o mago familiar com astrologia é livre para fazer uso desse conhecimento quando fizer a sua. Porém, esse procedimento não é de modo algum necessário, já que o mago sabe que as estrelas possuem alguma influência, mas elas não podem forçar o sábio a nada, uma vez que é ele quem as domina. Desta maneira, qualquer um pode, se quiser, fazer por si mesmo uma varinha mágica usando um dos materiais mencionados acima. Se a varinha deverá servir aos propósitos da magia ritual, recomenda-se usar uma faca nova para cortar o galho. A faca pode ser usada depois para outros propósitos ritualísticos ou outras operações mágicas. Neste caso, ela nunca deveria ser usada para qualquer objetivo mundano. Se o mago não espera usar a faca novamente após ter cortado e lixado o ramo para a varinha mágica, ele deveria enterrá-la para prevenir que ela venha a cair nas mãos de outra pessoa.

Outro tipo de varinha mágica é feito com imã de aço, que deve ser equipado com um cabo isolante. Pegue uma haste arredondada de aço (o melhor aço para usar é o eletro-aço, isto é, aço magnético) de aproximadamente 30 cm -50 cm de comprimento por 9 cm de diâmetro. Dê um polimento e banhe-o em níquel para evitar seu enferrujamento. Após ter banhado a haste, o mago pode magnetizá-la através de uma bobina elétrica, similar a magnetização de uma ferradura de cavalo ou o magnetizar de um motor elétrico. Quanto maior for o poder de atração do magneto, melhor funcionará. Esta é a forma de conseguir um aço magnético que seja bem forte e que não serviria apenas para seu propósito comum, mas que também servirá como uma varinha mágica excelente para muitos experimentos mágicos e magnéticos. Primeiramente, deve-se localizar o polo Norte e o polo Sul na varinha mágica eletromagnética e marca-los: o polo Sul com um sinal de negativo e o polo Norte com um sinal de positivo. Para o isolamento da varinha, o meio deve ser envolvido por uma fita de seda da largura da mão, isto é, de 7 cm a 10 cm. Uma mangueira de borracha da mesma largura ou uma empunhadura de madeira que tenha sido furada para esse propósito também pode ser usada. Tal varinha vai permitir ao mago realizar muitos fenômenos mágicos e magnéticos, dos quais apenas alguns serão tratados aqui.

Se o mago estiver trabalhando com o fluido eletromagnético do universo com a intenção de fortificá-lo no mundo físico, então ele deve segurar a varinha de forma que a sua mão direita toque o polo positivo dela e sua mão esquerda toque o polo negativo, com as pontas da varinha tocando o centro de suas palmas. Após isso, o fluido elétrico do universo deve ser dirigido pelo lado direito da varinha para o corpo do mago, através da força da imaginação. A irradiação positiva da varinha — radiação OD do polo — será, desta forma, bastante fortificada, já que possui a mesma oscilação e tornará mais fácil para o mago represar o fluido elétrico em seu corpo. O mesmo procedimento deve ser aplicado ao fluido magnético do polo Sul. Agora o mago intensifica novamente o fluido elétrico que ele represou previamente em seu corpo, desta vez concentrando-o na ponta positiva da varinha tão intensamente que ele possa fazer sua influência operar diretamente no mundo físico. O mesmo vale para o fluido magnético que ele será capaz de represar no lado esquerdo, isto é, o polo negativo de irradiação. O meio da varinha, com o material isolante, permanecerá neutro. Se o mago, através da força de imaginação, agora concentrar sua intenção no fluido eletromagnético condensado no aço magnético, a varinha realmente se torna uma varinha mágica. Por meio do fluido eletromagnético, que é irradiado como uma luz brilhante da varinha, qualquer realização no mundo físico se torna possível. Iniciados geralmente aplicam esta varinha para influenciar pessoas adoecidas ou para todos os fenômenos magnéticos. Esta varinha mágica eletromagnética é,

pela Lei do Universo, um excelente condensador com o mesmo tipo de oscilação — vibração — que o universo, mas de maneira mais sutil. A pessoa que meditar sobre isso será capaz de encontrar outros métodos facilmente devido as leis universais. O mago irá, por exemplo, ser capaz de atrair o fluido do universo como uma antena e represa-lo em seu corpo, ou transferi-lo pela força de imaginação para outras pessoas, próximas ou distantes dele. A varinha logo será um complemento indispensável para o mago, pois as forças positivas e negativas concentradas nela irão ajudá-lo a criar a oscilação necessária em seu fluido eletromagnético.

Além disso, existem varinhas mágicas carregadas tanto com condensadores líquidos, sólidos ou combinados. Muito poderia ser dito sobre como fazer essas varinhas e quais métodos devem ser aplicados, porém, mencionarei apenas as mais apropriadas para servir ao mago em seu trabalho. Pegue o ramo de um sabugueiro de 30 cm a 50 cm de comprimento e 8,5 cm a 9,5 cm de diâmetro, retire a casca e lixe-o com uma lixa fina. Então, remova seu miolo para que, assim, você obtenha um tubo de sabugueiro. Coloque uma rolha em uma das saídas do tubo e sele-o com cera, introduza um pouco de condensador (líquido, se preferir) pelo outro lado, e então sele mais uma vez, agora este lado do tubo, tornando-o hermeticamente fechado. O bastão agora está pronto para uso. Você pode, se desejar, usar um tipo diferente de madeira, por exemplo, um ramo de freixo, salgueiro, carvalho ou aveleira. O ramo, como não pode ter miolo, deve ser perfurado cuidadosamente com uma broca fina, para que se torne um tubo. No lugar do condensador líquido, um condensador sólido pode ser utilizado, o mesmo tipo de condensador descrito em “Iniciação ao Hermetismo”. Também é possível usar um pedaço de papel mata-borrão encharcado de condensador líquido, no lugar do condensador sólido, que, após secar bem, é carregado e enrolado para ser inserido no espaço vazio dentro do bastão. A desvantagem da madeira é que ela, com o passar do tempo, apodrecerá ou será afetada pelo condensador fluídico, que a deixará com possíveis infiltrações. Ela pode, conseqüentemente, ser substituída por um tubo de metal. Aqueles tipos de metais que são bons condutores de calor e eletricidade são os melhores. O melhor de todos, é claro, é um tubo de cobre de 8,5 cm a 3 cm de diâmetro. Para evitar qualquer oxidação na superfície do metal, o tubo pode ser banhado a níquel, cromo ou estanho antes de ser preenchido com o condensador. Uma das aberturas do tubo deve ser soldada imediatamente, e a outra logo após o tubo ser preenchido; deste modo você terá uma varinha mágica de primeira classe, útil para quaisquer propósitos. Magos que trabalham com o fluido elétrico ou magnético, por sua vez, farão bem em buscar para si mesmos um bastão feito de aço ou ferro fino, como recomendado acima, para operações com o fluido magnético, e um tubo de cobre para operações com o fluido elétrico. Uma varinha universal é fabricada da mesma forma, com a exceção de que um tubo de latão banhado a níquel deve ser usado, em vez de um tubo de cobre ou ferro.

O mago com dinheiro o suficiente para que as questões financeiras não sejam um problema pode usar, em vez de um condensador fluídico, um condensador feito de pedras semipreciosas. Ele usará, para seu fluido elétrico, um bastão de cobre preenchido com âmbar pulverizado, um condensador inigualável para este tipo de fluido. Para as suas operações com o fluido magnético, neste caso, ele terá que preencher o tubo de aço com cristal de rocha (quartzo hialino — N.T) pulverizado em vez de usar um condensador sólido. Cristal de rocha é um ótimo condensador para o fluido magnético. Mas também é possível soldar dois tubos pequenos separados, assim criando um único bastão

a partir deles; metade do bastão será, desta forma, preenchido com âmbar pulverizado, e a outra metade, com cristal de rocha. Tendo feito isso, um único bastão, separado pelo meio, conterà ambos os tipos de condensador fluídico. Em um caso como este, entretanto, as duas metades devem ser conectadas por um fino pedaço de fio de cobre — ou ferro — passando pelo centro de ambos os tubos. A parte exterior de um tubo como esse pode ser banhada a níquel. Este bastão ideal possui uma capacidade fluídica única e servirá a qualquer operação mágica.

Ainda existe outra possibilidade: uma varinha de madeira pode ser ornamentada com sete anéis feitos dos metais planetários. Os anéis devem ser fixados na varinha na ordem quabbalística. Isto é, um anel de ouro (para o Sol) é posicionado no centro da varinha e três anéis de metal de cada um dos lados. Os seguintes metais devem ser usados para os anéis em questão:

- Chumbo para Saturno
- Estanho para Júpiter
- Ferro para Marte
- Ouro para o Sol
- Cobre para Vênus
- Latão para Mercúrio
- Prata para a Lua

Além disso, os anéis podem conter gravuras retratando as inteligências dos planetas mencionados. O uso de uma varinha como essa será, em geral, restrita a conjuração de inteligências dos sete planetas. Quando utilizada para outros propósitos, ela não se mostrará superior às varinhas de outros tipos.

Isto é tudo o que o mago precisa saber: pelos exemplos acima ele será, por si mesmo, capaz de progredir para as outras variações. O formato e o tamanho da varinha têm um papel menos importante. A coisa mais importante sobre uma varinha é seu carregamento para uso prático, cuja descrição é dada abaixo.

A carga da varinha mágica é feita praticamente da mesma forma que o carregamento do espelho mágico provido de um condensador fluídico para objetivos especiais. Existem muitas maneiras de carregar uma varinha. Todas elas dependem do que o mago pretende ou quer fazer.

Acima de tudo, o mago deve estar sempre ciente do fato de que uma varinha é um símbolo de sua vontade, sua força e seu poder, e está representando um recipiente, como um condensador fluídico dessa força, qualidade, etc. para o qual ele não somente é capaz de transferir, mas também de represar esse poder de acordo com seu desejo a um nível extremamente alto de densidade. Pouco importa se tal bastão não é nada além de um simples galho, cortado e adaptado de acordo ou se é uma varinha complexa, saturada ou preenchida com um condensador fluídico. Uma varinha mágica pode ser carregada com:

1. A força de vontade do mago;
2. Capacidades especiais, qualidades;
3. Magnetismo, biomagnetismo;
4. Os elementos;
5. Akasha;
6. O auxílio de um fluido luminoso;

Aqui estão alguns exemplos para uso prático:

Em relação ao item número 1, carga com a força de vontade: pegue a varinha que você preparou e concentre a sua vontade nela, ou melhor, dentro dela; isto é, transfira toda a sua consciência para o interior da varinha até que você sinta que é a própria varinha. Sua concentração deve então ser preenchida com a ideia de que toda a sua força de vontade, sua força, é incorporada pela varinha. Esse tipo de concentração deve durar por pelo menos cinco minutos sem interrupção. Já no momento da incorporação da sua vontade dentro da varinha você deve pensar que sempre que você pegar a sua varinha, sua força de vontade será colocada em ação e que tudo o que você desejar que aconteça, acontecerá. Quando tiver transferido toda a sua força de vontade através da sua máxima tensão e mais forte imaginação para dentro da varinha, você encerra seu carregamento enrolando-a em um pedaço de seda pura e colocando-a no mesmo local em que seus outros implementos.

Após algum tempo, carregue a varinha novamente da mesma forma, e a cada vez que você repetir a cerimônia, você deve aumentar a intensidade da sua imaginação. Nunca se esqueça de que toda a sua vontade espiritual está incorporada na varinha. É importante que você limite o tempo e, se possível, também o espaço do poder concentrado nela com a ideia de que enquanto ela existir, ela representará toda a sua vontade, todo o seu poder e permaneça efetiva. Uma varinha carregada desta maneira permanecerá eficaz até que você faleça ou, caso seja seu desejo especial, mesmo após a sua morte física, isto é, ela continuará sendo uma varinha mágica. Ela pode até mesmo durar por séculos, e sua influência pode até aumentar durante esse tempo, contanto que você a tenha carregado com o desejo de que seu poder cresça a cada dia. A efetividade da varinha afetará primeiramente a esfera mental, então, após algum tempo e repetidas cargas, na esfera astral e, finalmente, até mesmo no mundo físico. O tempo necessário até que uma varinha, primeiramente efetiva no mundo mental, se torne efetiva no mundo físico depende da maturidade, do treino e do poder de imaginação do mago, e também pelo que ele esteja lutando. O mago que seja bem familiar com a quabbalah saberá que para trazer à tona uma realização da esfera mental para o mundo físico, normalmente são necessárias 462 repetições; nesse ponto a influência da esfera mental toma forma, isto é, se torna condensada no mundo físico. Isto, entretanto, não quer dizer que o mago não possa ser capaz de trazer à tona o mesmo tipo de sucesso antes disso. Como já foi apontado, o poder de realização da varinha mágica depende da intenção e do propósito para o qual ela foi criada e carregada. Alguém pode até perguntar se o bastão precisa mesmo ser carregado, já que a vontade sozinha do mago deve bastar. O mago, contudo, nem sempre estará em condição de expandir seu esforço mental da forma necessária para a transferência da vontade. Haverá situações que esgotarão até mesmo o mago mais habilidoso, que então estaria incapacitado de se concentrar ao máximo em seu poder de expansão. Contudo, uma varinha mágica habilmente carregada também terá seus efeitos em momentos quando o mago não está usando a sua força de vontade, mas apenas concentrando seus pensamentos na realização de seu desejo, usando a varinha mágica para esse propósito. Neste caso existe, é claro, um pequeno perigo de que uma pessoa blasfema possa pegar a varinha mágica para poder realizar seus próprios desejos, o que, se acontecesse, seria às custas do mago e da carga de sua varinha. Assim, um mago sempre fará bem em não falar para qualquer pessoa que seja, nem mesmo seu melhor amigo, para que propósito, a qual respeito e de que maneira ele carregou sua varinha mágica.

Este método de carregar a varinha mágica com o poder da força de vontade normalmente servirá para influenciar seres, espíritos, seres humanos e animais que deverão agir de acordo com a vontade absoluta do mago e que deverão obedecer ao poder mágico do mago, independentemente de que seja neste mundo físico ou nos planos astral ou mental. A influência do mago não está restrita aos seres vivos; ela também funcionará em seres mortos, caso isso tenha sido levado em consideração no momento de seu carregamento.

Em relação ao segundo item: carga com qualidades, faculdades e etc. Sobre carregar a varinha com certas qualidades universais é entendido qualidades como onipotência ou outras específicas que o mago necessite para as suas realizações nos planos mental, astral e físico e que são concentradas no bastão da mesma forma descrita acima. É possível (similar à carga com a força de vontade do mago) durante o carregamento da varinha com uma certa qualidade, impelir a qualidade para dentro da varinha não apenas por incorporar a própria consciência nela e condensar o poder, mas também por atrair a qualidade do universo através da imaginação e concentração da força de vontade, assim condensando a qualidade dentro da varinha, carregando-a. A condensação constante de uma qualidade fará com o que poder espiritual relevante, caso concentrado na varinha, se torne um poder físico direto. Isso quer dizer que com a varinha, o mago está em posse de um acumulador equivalente a uma bateria fortemente carregada com eletricidade. Que este mesmo poder pode ser usado para fins bons ou ruins, é verdade, mas um mago, tendo progredido tão longe assim em seu treinamento individual, nunca pensará em motivos malignos ou tentará coloca-los em ação, já que ele sempre está desejoso em ser considerado como um fiel servo da Divina Providência.

Em relação ao item 3: carregamento da varinha com magnetismo, biomagnetismo ou prana. O mesmo procedimento deve ser seguido, como descrito no capítulo anterior. É recomendado, entretanto, alcançar o represamento de poder na varinha sem transferir a consciência para ela. Isso pode ser conseguido pelo simples uso da imaginação, por meio do corpo do mago ou diretamente do universo. Nesse caso, também, o mago não deve se esquecer de definir limites ao poder transferido à varinha. Ele também deve, pela força de imaginação, se concentrar no propósito para o qual ele deseja que a varinha sirva. Repetidas cargas da varinha farão com que ela seja efetiva não somente nas esferas astral e mental, mas também no mundo físico. Ao mago experiente não precisa ser dito novamente que o poder residente na varinha irá irradiar às mais grandes distâncias. Se ele introduzir o princípio do Akasha entre ele mesmo e seu alvo, ele será capaz de atravessar o tempo e o espaço, e o poder em questão irá, imediatamente, pelo uso da varinha mágica, operar na pessoa em questão com o mesmo tipo de influência, intensidade e sucesso que teria se a pessoa estivesse parada em frente ao mago. Carregada com a força vital ou magnetismo, com a ideia correta de definir os limites ou condições (isto é, neste caso, com a ideia de que a força vital ou magnetismo na varinha será automaticamente intensificada a cada dia) a varinha irá facilmente permitir que o mago realize qualquer fenômeno que possa ser alcançado pela força vital. Com um bastão carregado desta maneira, até mesmo uma pessoa inexperiente poderia realizar milagres, contanto que ela soubesse como usar. Portanto, é de interesse do mago manter o segredo de sua varinha mágica. Ele também pode carregar sua varinha de forma que ela irá, automaticamente, sem qualquer esforço por parte da força de

imaginação do mago, trazer até ele uma porção da força vital do universo, que então irradiará da varinha. Esse tipo de carregamento da varinha com magnetismo — biomagnetismo — é ideal para as operações de cura. Um mago que trabalhe no campo médico pode preferir usar esse método e curar pessoas distantes pela força de sua varinha, carregada da forma descrita acima. Nas mãos de um mago, uma varinha carregada desta maneira, que pode curar milagrosamente as pessoas mesmo nas mais grandes distâncias é, sem dúvida, uma benção para o homem que sofre.

O carregamento de uma varinha com o fluido elétrico, magnético ou eletromagnético é sempre a mesma, com a única exceção que a transferência da consciência do mago pode ser omitida. Se apenas uma varinha será carregada, o procedimento é um pouco mais complicado. Para a varinha a ser carregada com apenas um fluido, seja elétrico ou magnético, este fluido deve ser retirado do universo com a ajuda da imaginação e deve ser direcionado para o bastão, para o qual o mago tem que concentrar o desejo de que sempre que ele desejar algo, o fluido dentro do bastão realizará aquele desejo de imediato, ainda que este desejo seja direcionado a mais distante esfera do princípio do Akasha. Se você determinar, na sua acumulação, que o fluido acumulado no bastão se intensifique sozinho puxando mais força do universo, que irá, em outras palavras, funcionar por si mesmo biomagneticamente e bio-eletricamente, o bastão se transformará em uma poderosa bateria. É recomendado que o mago acumule em seu próprio corpo, antes de cada uso, o fluido relevante em ordem de estar forte o suficiente para trabalhar com o fluido acumulado na varinha. Se ele não quiser fazer isso, ele deveria ao menos isolar-se antes de trabalhar, colocando um par de luvas de seda pura, preferencialmente feitas por ele mesmo. Não antes de ter, deste modo, se isolado, ele deveria pegar a sua varinha. Já que o mago normalmente trabalha com ambos os fluidos, ele deveria pegar a varinha carregada com o fluido magnético em sua mão esquerda, e a varinha carregada com o fluido elétrico em sua mão direita. É sempre melhor carregar dois bastões; um com o fluido elétrico e outro com o magnético, principalmente se dois galhos simples ou duas varinhas de madeira que não estão impregnados com um condensador fluídico, serão usados. Isso não é absolutamente necessário, mas deixará o trabalho mais fácil. O mago que possui uma varinha preenchida com um condensador fluídico, sem que a varinha seja separada no meio, achará mais vantajoso ter a varinha preenchida com apenas um fluído, já que isso também fará com que o trabalho seja mais fácil para ele. Se o bastão deverá ser carregado eletromagneticamente, isto é, se dois fluidos devam ser predominantes na varinha, o mago deve usar um bastão que não possua um furo no meio. Cada ponta do bastão deve ser perfurada, então, e cada metade dele deve ser provida com um condensador fluídico. O mago deve, entretanto, colocar uma marca em cada ponta para lembrá-lo onde estão os fluidos elétrico e magnético. Para fornecer uma visão melhor ao mago, a metade contendo o fluido elétrico é normalmente pintada de vermelho, e a metade que contém o fluido magnético é pintada de azul. O bastão deve, então, ser carregado de forma que a maior intensidade dos fluidos descanse nas pontas do bastão, e que o meio, isolado com seda, permaneça neutro. O carregamento de ambas as metades deve ser realizado em separado, isto significa que você deve atrair do universo primeiro o fluido elétrico, acumulando-o em uma das pontas do bastão, até que essa ponta esteja suficientemente carregada, e logo em seguida, o fluido magnético, ou vice versa. O mago nunca deve tentar acumular o fluido elétrico várias vezes seguidas e depois o fluido magnético várias vezes seguidas; pois o equilíbrio dos fluidos dentro da varinha deve ser mantido. O mago deve, assim,

acumular o fluido elétrico em um dia e então o fluido magnético no dia seguinte. Quando for carregar novamente a varinha, ele deve proceder de outra forma. O mago carregará o bastão com o fluido elétrico ou o magnético, ou ambos fluidos, se ele quiser fazer com que sua influência trabalhe com a ajuda desses fluidos em objetos próximos ou distantes, independentemente de estarem sujeitos ao Akasha ou existentes no mundo mental, astral ou físico. Variações especiais de operações, por exemplo, Voltização, o tratamento de doentes ou a condução de certas imaginações não serão tratadas aqui, pois a pessoa que estudou conscienciosamente até este ponto será capaz de desenvolver por si mesma seus métodos de trabalho individuais.

Em relação ao item de número 4: a carga com os elementos:

Esse tipo de carregamento pode ser efetuado de duas maneiras:

1. O mago, com a ajuda da imaginação, carrega seu bastão — não importa se é um bastão simples ou provido de um condensador fluídico — com o desejo de que quando usá-lo, os elementos terão que obedecê-lo, independentemente da esfera a qual pertençam. Se a varinha foi suficientemente carregada com o poder do mago sobre os elementos, então os resultados desejados serão realizados pelos seres dos elementos. O mago fará bem em estender seu poder a todos os elementos, o fogo, o ar, a água e a terra, para que ele não seja obrigado a restringir as suas operações a um único elemento. Quando evocando, o mago deveria evocar para o seu círculo mágico os líderes dos elementos, um após o outro, e fazer com que eles jurem diante da varinha mágica que eles oferecerão ao mago sua mais absoluta obediência a qualquer momento. Depois disso o mago pode, se quiser, gravar em sua varinha os símbolos ou os selos relevantes de cada líder dos elementos. Isso, entretanto, não é de modo algum necessário, pois a varinha nas mãos do mago representa sua mais absoluta vontade e seu poder sobre cada ser dos elementos. O formato do selo de cada líder dos elementos se tornará visível para o mago em seu espelho mágico, ou através da transferência direta de seu corpo mental ao reino dos elementos. Acima disso, o mago pode muito bem, de acordo com sua experiência e desenvolvimento, criar um símbolo do elemento relevante e fazer com que o líder de qualquer elemento jure diante dele (do símbolo – N.T) que ele sempre será obediente não apenas ao símbolo que o mago gravou em sua varinha, mas a varinha inteira.
2. A outra maneira de carregar a varinha com os elementos é a seguinte: o mago atrai o elemento que pretende usar em seu trabalho diretamente do universo, isto é, de sua esfera particular, pela força de imaginação, e o acumula dinamicamente na varinha. Quando trabalhar com uma varinha carregada dessa forma, os resultados desejados não são realizados pelos seres dos elementos, mas diretamente pelo mago. A vantagem desse tipo de carga de uma varinha é que ela trará ao mago um forte sentimento de satisfação, porque ele é a origem imediata do efeito mágico. É necessário, contudo, que um bastão separado seja fabricado para cada um dos elementos e cada varinha deve ser guardada separada uma da outra. Para evitar que o mago as misture, ele deve ter certeza de que pode

facilmente diferenciá-las pela sua aparência externa. Cada varinha pode, para este propósito, ter a coloração do respectivo elemento. No início os resultados ocorrerão apenas no plano mental, mas o uso prolongado e o carregamento repetido farão com que funcione também no plano astral, e eventualmente no plano físico. Este tipo de varinha possibilitará que seu dono influencie todos os tipos de espíritos, homens, animais, até mesmo natureza inanimada, pelo elemento, similar a influência do fluido eletromagnético. Magos competentes são capazes de causar, pela força de uma varinha dessa, maravilhosos fenômenos naturais, por exemplo, a mudança do tempo, aceleração do crescimento de plantas e muitas outras coisas dessa natureza.

Em relação ao item número 5: carga com o princípio do Akasha: quando aplicar este princípio, o carregamento da varinha mágica é possível, mas nenhum tipo de acumulação, já que o princípio do Akasha não pode ser intensificado. Porém, repetidas meditações sobre as qualidades do princípio do Akasha com todos os seus aspectos na varinha mágica finalmente possibilitarão ao mago criar causas no princípio do Akasha, que se realizarão nos planos mental, astral e também no plano físico. Usando um bastão carregado da maneira descrita acima, o mago será capaz de conduzir, pela força de imaginação, um poder ou qualidade pela varinha até o Akasha, que, como um Volt criado pelo fluido eletromagnético, terá influência direta no mundo tridimensional a partir de cima. Tal varinha será tratada com admiração e respeito por inteligências positivas e terá um efeito ameaçador em seres negativos. Uma varinha carregada desta maneira é normalmente preferida por magos que trabalham com seres negativos, os assim chamados demônios, a fim de torná-los maleáveis. Para mais detalhes sobre este assunto veja o capítulo que aborda a necromancia.

Em relação ao item 6: carga com fluido luminoso. A luz universal, da qual tudo foi criado, deve ser acumulada na varinha pela ajuda da força de imaginação e consideração das qualidades da luz, para que ela brilhe como um sol (luz universal concentrada). Uma varinha carregada deste modo geralmente é empregada para propósitos teúrgicos, isto é, para a evocação de seres e inteligências superiores da luz, pois é um ótimo imã que fará os seres relevantes de luz prestarem atenção no desejo e na vontade do mago. Além disso, todas as outras medidas devem ser tomadas, como, por exemplo, o isolamento do bastão com seda branca, guardar em segurança e assim por diante.

O mago não será apenas capaz de trabalhar, com a ajuda da varinha, no mundo físico; ele também estará em condição de transferir, com sua mão mental ou astral, ou mesmo com ambas, a forma mental ou astral da varinha ao plano relevante e terá a sua influência trabalhando nesses planos sem ter que segurar a varinha com sua mão física. No caso da exteriorização de todo o seu corpo mental, ele pode levar consigo não somente a forma de sua varinha mágica com todas as suas qualidades ao plano mental, mas também a forma mental de todos os seus implementos e auxiliares mágicos, e lá ele será capaz de operar como se estivesse presente com todo o seu corpo físico para realizar seus trabalhos. O mago nunca deve esquecer que a varinha representa a sua verdadeira vontade em sua completude, absolutismo e poder, e que pode muito bem ser comparado com um juramento mágico, e desta forma muitos magos fazem com que sua varinha simbolize não somente sua força de vontade, mas também o juramento mágico,

que, do ponto de vista hermético, não deve e não pode nunca ser quebrado. Muitos magos gravam em suas varinhas os símbolos apropriados para a sua força de vontade e para a carga da varinha. Símbolos universais, sinais, selos de inteligências, nomes divinos e coisas assim podem servir ao propósito, contanto que representem a verdadeira força de vontade para o mago. Os detalhes desse assunto específico são deixados inteiramente para a individualidade do mago. O mago saberá, a partir destas instruções, como deverá proceder para atingir seu objetivo, e cabe a ele prover, se quiser, sua varinha com um nome secreto representando o poder de sua vontade. Também será claro para o praticante de magia que tal nome deve ser mantido em segredo e que nunca, sob qualquer circunstância, deve ser pronunciado.

A Espada Mágica, Adaga e Tridente

Há evocações de seres negativos e similares que não gostam de serem trazidos ao nosso mundo físico. Para estes seres o mago utilizará, caso a varinha mágica não seja o suficiente, a espada mágica, se o mago ainda insistir em sua manifestação. A espada mágica possui muitos significados simbólicos, mas geralmente ela é tida como o símbolo da obediência absoluta de um ser ou de uma força ao mago. Também é o símbolo da vitória e da superioridade sobre qualquer poder ou entidade. A espada é análoga a luz, que é um aspecto do fogo e da palavra. A Bíblia diz: “No princípio era o Verbo — luz — e o Verbo estava com Deus”. Aquele que é ao menos um pouco familiar com simbolismo lembrará que, como um exemplo, o Arcanjo Miguel, o matador de dragões, é simbolizado com uma espada flamejante; o dragão, neste caso, é o símbolo do que é hostil, do princípio negativo. Adão e Eva, também, foram expulsos do paraíso por um anjo que possuía uma espada chamejante. O simbolismo também é, neste caso, bastante claro e inequívoco.

A espada mágica normalmente serve como um complemento naqueles casos em que o mago deseja exercer uma influência compulsória ou forçada sobre uma entidade ou força, geralmente de forma totalmente contrária a vontade do ser. É um implemento indispensável para magos que lidam exclusivamente com demonologia e que, portanto, nunca obteriam qualquer resultado positivo, a menos que utilizassem uma espada mágica. O verdadeiro mago normalmente terá resultados satisfatórios com sua varinha mágica, mas apesar disso, ele não deixará de produzir para si mesmo uma ferramenta como a espada mágica, em ordem de tê-la preparada em casos de emergência. Tal espada mágica significa mais segurança para o mago e fortalecerá sua autoridade. Mas, quando trabalhar, ele só usará a espada para operações, principalmente evocações, se uma entidade se opor fortemente a ele ou se recusar a obedecê-lo.

Alguns grimórios chamam tal instrumento como a espada de adaga, ainda que a adaga mágica não seja nada além de uma espada diminuta com o mesmo simbolismo. Uma adaga mágica é criada da mesma maneira que uma espada.

Quando evocar demônios e espíritos inferiores, a espada ou a adaga podem ser substituídas por um tridente, que deve ser montado em uma longa vara de madeira, semelhante a um garfo de madeira. O tridente, assim como a espada e a adaga, é um meio de coação. Grimórios, acima disso, recomendam ornamentar o tridente com gravuras de nomes divinos. Isso é deixado ao gosto pessoal do mago,

e depende do propósito da evocação e da atitude do mago. O tridente também é um símbolo ampliado da espada mágica: as três pontas simbolizam nosso mundo tridimensional, e o mago pode forçar os seres a cumprir seu desejo não apenas no mundo mental ou astral, mas também no mundo físico, ou, se ele desejar, em todos os três planos. A respeito disso, o fato de que demônios aparecem com um tridente ou são representados com ele, deve ser mencionado. Isso não significa que eles espetam almas com o tridente no inferno, como é muitas vezes erroneamente assumido pelas pessoas desinformadas, mas que sua influência trabalha em todos os planos: no mental, no astral e no físico.

As pontas das espadas mágicas, adagas e tridentes também podem ser empregadas para subjugar ou matar seres não evocados ou indesejados como fantasmas, larvas, elementais, elementares e semelhantes, que podem tentar atrapalhar o mago em seu trabalho. E ainda existe mais uma maneira de empregar estes instrumentos e que deve ser mencionada aqui, já que raramente é conhecida: uma espada ou adaga mágica, não tanto um tridente, podem servir como um condutor elétrico mágico.

Após ter finalizado suas evocações, especialmente evocações de seres negativos superiores, líderes demoníacos e semelhantes, o mago que pretende ir descansar, mas não tem certeza se os espíritos o deixarão dormir sem molestá-lo, pode aparelhar sua cama com um condutor elétrico mágico. Este condutor elétrico pode ser feito enrolando um fio de cobre ou ferro em volta dos pés da cama, com as duas pontas conectadas com a espada ou a adaga. Então a espada ou a adaga deve ser fincada no chão. Os fios formam um círculo fechado em volta da cama, mesmo se ela for quadrada. A função da espada ou adaga é conduzir a influência direcionada ao mago para a terra. Claro, o fio deve ser puxado com o desejo do mago em mente, ou seja, ele formará um círculo e nenhum ser ou influência desfavorável será capaz de penetrar na cama, e toda influência, sem importar de qual ser ela venha, será conduzida para a terra. Em tal cama magicamente protegida, provida com um condutor elétrico mágico, o mago repousará sem perturbações, e ele poderá descansar assegurado de que nenhuma influência, independente da esfera que possa vir, terá qualquer efeito nele, nem nunca terá a capacidade de surpreendê-lo ou superá-lo. Se o mago não possui uma espada ou adaga a disposição no momento, ou se ele precisará dela para outros propósitos, uma faca nova, que neste caso não pode ter sido e nem poderá ser usada para nenhum outro objetivo, servirá a essa função. Este condutor elétrico mágico também protegerá o mago contra influências de magia negra, especialmente durante as horas de sono. Um mago bem treinado e totalmente desenvolvido será capaz de fazer isso sem esse complemento, pois ele pode traçar um círculo mágico em volta de sua cama através da força de imaginação, mental ou astralmente, assim usando sua varinha, espada ou adaga. Isso também fornecerá proteção completa contra qualquer influência indesejada.

A forma de fazer uma espada depende da individualidade do mago. Muitos livros instruem o mago a utilizar uma espada que foi previamente usada para decapitar um homem. Isso obviamente é sugerido para incrementar, no coração do mago, um sentimento de admiração, ou uma certa tensão assim que ele empunha a espada. Geralmente, magos que usam tais espadas são aqueles que precisam dessas superficialidades para entrar no estado certo de espírito. Do ponto de vista hermético, essa ou condições semelhantes não são necessárias, contanto que todas as outras faculdades estejam presentes. Uma espada feita do melhor tipo de aço (aço refinado) servirá totalmente ao objetivo. Se o mago não puder forjar uma espada sozinho, ele pode encomendar uma de um ferreiro ou

algum outro especialista. O tamanho da espada pode variar entre 60 cm e 1 metro, dependendo da altura do mago. O cabo da espada pode ser feito de cobre, já que cobre é um ótimo condutor de fluidos.

O formato da espada não tem um papel muito importante. Ela precisa simplesmente ser afiada em um dos gumes, mas, é claro, também pode ser afiada de ambos os lados. Sua ponta, contudo, deve ser muito bem afiada. Depende da vontade do mago se ele ornamentará o cabo com símbolos apropriados. O mesmo vale para a espada em si.

O carregamento da espada é feito transferindo, para ela, com a ajuda da imaginação, as qualidades que pertencem a ela, como o poder sobre todos os seres, a vitória absoluta e o respeito devido a ela como o símbolo do combate, da vida, etc. Estas qualidades devem ser dinamicamente intensificadas na espada através de repetidas cargas. O mago também pode acumular o fluido luminoso na espada de maneira que ela se assemelhará a um sol brilhante ou a uma espada flamejante, similar a espada que o Arcanjo Miguel segura em suas imagens simbólicas.

O ponto principal é a atitude do mago diante da espada mágica, junto com uma crença inabalável em sua vitória absoluta em todos os planos, o que dará a espada o poder necessário para que cada força, cada ser a respeite sob qualquer circunstância. Após cada uso, a espada deve ser enrolada em um pedaço de seda branca ou negra e guardada em segurança, assim como os outros instrumentos mágicos.

O mago pode, através da prática da viagem mental, transferir a forma mental da espada ao mundo mental e visitar as esferas planetárias levando a sua espada, assim como sua varinha mágica com ele. Lá, de acordo com sua vontade, ele pode fazer uso de seu poder mágico com a ajuda de seus implementos. Que todo e qualquer ser terá que obedecê-lo nestas esferas, isto é muito evidente, pelo que já foi dito. O mago é capaz, durante as suas evocações e operações, de transferir sua espada mental juntamente de sua mão mental para a esfera relevante através da força de imaginação, e lá ele pode fazer o ser realizar seus desejos. Tal poder, entretanto, pode somente ser exercido sem perigo pelo mago que possui um coração puro e uma alma nobre. Se um feiticeiro tentasse fazer algo assim, ele apenas faria com que a entidade o odiasse, e ele logo se tornaria uma vítima dela e de sua influência. A história da ciência oculta tem dado muitos exemplos desse destino trágico e dos destinos ainda mais trágicos de feiticeiros assim. Entretanto, excederia os propósitos do livro se fôssemos tratar desses eventos em detalhes.

A Coroa, Capuz e Faixa de Mago

Sempre que realizar operações de magia ritual, sem importar se forem invocações, evocações ou outros trabalhos, o mago deveria vestir algo sobre a sua cabeça. Ele pode pegar, para este propósito, uma coroa dourada com símbolos mágicos gravados nela ou ele pode escolher um capuz ou outro acessório para a cabeça com os símbolos do macrocosmo e do microcosmo da divindade com a qual o mago está conectado ou cuja forma ele está tomando. Os símbolos devem ser desenhados com uma cor dourada ou bordados com seda. Este símbolo do macrocosmo e do microcosmo, por exemplo, é um hexágono no meio de dois círculos, dentro do qual está o símbolo microcósmico do homem, o pentagrama.

Se o próprio mago bordar seu capuz, ou se ele tiver seu capuz bordado por outra pessoa, ele pode escolher a cor dourada para os círculos, como um símbolo da infinidade; para o hexágono, ele pode escolher uma cor prateada como símbolo do universo criado, e para o pentagrama no centro, a cor violeta ou branca. Em vez de usar um capuz ou um turbante como adereço, uma faixa de seda, a assim chamada faixa de mago, será suficiente. Essa faixa pode ser branca, violeta ou preta e deve ser amarrada na cabeça do mago. A parte que passa sobre a testa do mago deve ser ornamentada com o símbolo macro-microcósmico descrito previamente. O símbolo pode tanto ser bordado quanto desenhado em um pedaço de pergaminho, usando a cor mencionada acima. No lugar do símbolo do macrocosmo, outro símbolo que represente a conexão do mago com a divindade pode ser usado. Por exemplo, uma cruz, que ao mesmo tempo simboliza o Positivo e o Negativo, e cujas pontas simbolizam os quatro elementos. Um símbolo rosa-cruz também pode ser empregado, isto é, uma cruz com sete rosas no meio, também representando os quatro elementos, o Positivo e o Negativo e, além disso, os sete planetas. A escolha do mago não é, como pode ser visto, limitada a um símbolo particular. Ele pode expressar seu desenvolvimento espiritual, seu destino, sua maturidade, seu relacionamento cósmico por vários símbolos, quaisquer que ele prefira, e usá-los em seu capuz ou faixa de mago.

Como já mencionado, a coroa, capuz ou faixa de mago é um símbolo da dignidade da autoridade do mago. É um símbolo da perfeição de seu espírito, um símbolo de seu relacionamento com o macro e o microcosmo, o grande e o pequeno mundo, a mais alta expressão de seu poder mágico, coroando sua cabeça. Todas as peças, não importa que seja o capuz, a coroa ou a faixa de mago, devem ser feitas com o mais refinado material e não devem servir a mais nenhum propósito além das operações de magia ritual. Assim que o capuz, coroa ou faixa de mago estiver pronto e tiver sido experimentado, deverá ser santificado pela meditação e um juramento sagrado, para que o mago o coloque sobre sua cabeça somente quando ele estiver completamente absorvido pela ideia da sua união com a divindade, e ele apenas fará uso do capuz para trabalhos que exijam esse tipo de simbolismo. Quando estiver recitando seu juramento, o mago deve colocar sua mão direita sobre o capuz e deve se concentrar, pela força de imaginação, na ideia de que a partir do momento em que ele puser o capuz em sua cabeça ele estará unido com a sua divindade, ou com o símbolo que orna sua cabeça. Então ele deverá guardar seu adereço de cabeça de forma segura, junto com seus outros implementos mágicos.

Sempre que o mago estiver se preparando para evocações, após ter meditado para esse propósito e colocado o seu adereço de cabeça, ele se unirá com a Divindade imediatamente, e terá, não apenas em si mesmo, mas em todo o ambiente ou lugar no qual ele estiver com o capuz, aquela sensação ambiente de um templo sagrado. Portanto, o mago concordará que seu adereço de cabeça também é uma parte intrínseca de seus implementos mágicos, e que ele deve dar a máxima atenção a ele. Feiticeiros também usam capuzes que são ornamentados com símbolos de demônios, mas somente uns poucos entre eles conhecem seu significado genuíno e sua aplicação correta, sem mencionar seu simbolismo real. Porém, um mago que faz tudo de maneira consciente nunca pode se degradar a ponto de se tornar um mero feiticeiro, e ele nunca fará nada que não entenda. Tudo o que ele faz, é feito por um objetivo especial.

A Vestimenta Mágica

Ela deve ser tratada da mesma maneira que o capuz ou a faixa de mago. A vestimenta mágica é um robe longo feito de seda, abotoado dos pés à cabeça. As mangas do robe terminam nos pulsos. O robe é semelhante a vestimenta de um clérigo e simboliza a pureza absoluta de todas as ideias e a pureza da alma do mago. Também é um símbolo de proteção. Assim como uma vestimenta comum protege o corpo físico de um homem contra as influências externas como chuva, frio etc., assim também a vestimenta mágica do mago o protege de influências exteriores que podem atacar seu corpo através da matriz mental ou da matriz astral. Como já mencionado diversas vezes, seda é o melhor material isolante contra qualquer influência mental ou astral. Um robe feito de seda é, portanto, um excelente meio de isolamento e também pode ser usado de forma bem sucedida em outras operações que não estejam diretamente conectadas com a magia ritual; por exemplo, proteção para o corpo físico ou astral quando estiver se projetando mental ou astralmente para que nenhuma entidade possa possuir seu corpo astral ou físico sem a sua permissão. Um robe mágico também pode ser usado de maneira bem sucedida para trabalhos similares em que o corpo astral ou mental deva ser isolado. Entretanto, é delegado ao mago quais variações ele deseja usar. Sob nenhuma circunstância o mago deve utilizar para a magia ritual ou para evocações uma vestimenta que já foi usada para objetivos comuns como treinamento (mágico N.T) ou operações mágicas atuais. Um robe especial deve ser usado para esse tipo especial de magia, e sua cor deve ser adequada ao propósito. Aqui eu devo mencionar que para operações mágicas comuns como trabalhos mentais e astrais ou experimentos, a vestimenta isolante deve ser colocada por cima de quaisquer outras roupas; para evocações e magia ritual, contudo, a vestimenta mágica deve ser vestida sobre o corpo nu. O mago pode, entretanto, nos tempos mais frios, colocar uma camiseta e/ou calças que sejam feitas de seda pura e vestir o robe por cima delas, mas as calças e a camiseta devem ser da mesma cor que o robe. O mago pode usar sandálias da mesma cor do robe. As solas das sandálias podem ser feitas de couro ou borracha. A cor do robe corresponde ao trabalho, ideia e objetivo que o mago deseja realizar. Ele pode escolher uma das três cores universais: branco, violeta ou preto. Violeta é a cor do Akasha e pode ser usada para praticamente qualquer operação mágica. Branco é escolhida para o robe apenas se for trabalhar com seres superiores e positivos. Preto é a cor apropriada para seres e forças negativas. O mago é capaz de executar quase todas as operações com essas cores. Se ele puder arcar com as despesas, ele pode mandar fazer três robes, um de cada cor. Um mago abastado pode escolher, para os seus robes, cores análogas às esferas individuais dos planetas com que ele trabalha. Deste modo, ele escolherá para cada:

- *Seres de Saturno – violeta-escuro*
- *Seres de Júpiter – azul*
- *Seres de Marte – roxo*
- *Seres do Sol – amarelo, dourado ou branco*
- *Seres de Vênus – verde*
- *Seres de Mercúrio – opalescente, laranja*
- *Seres da Lua – prata ou branco*

Claro, apenas o mago mais próspero será capaz de arcar com algo assim. Um mago não tão abastado terá resultados satisfatórios com apenas um robe de cor violeta-claro. Seu capuz ou faixa de mago deve ser da mesma cor.

Quando o robe estiver pronto, o mago deve lavá-lo em água corrente de maneira a retirar o OD, para que nenhuma influência estranha permaneça na seda. Então ele mesmo deverá passar a seda, pois nenhuma outra mão além das suas deverá entrar em contato com seu robe. O mago achará tais medidas justificadas, pois, tendo sido bastante reservado a esse respeito, ele pensará que é estranho se outra pessoa, mesmo um membro de sua família, de suas relações ou amigos, simplesmente tocasse um de seus implementos mágicos. O robe preparado da maneira descrita deve então ser colocado diante do mago que, através da força de imaginação, deve se unir com sua divindade e abençoar o robe, não como ele mesmo, mas como a própria deidade evocando a si mesma. Ele deve recitar um juramento sagrado, ou seja, jurar para o robe que ele será utilizado apenas para objetivos ritualísticos. Uma vestimenta influenciada e impregnada desta maneira possui um poder mágico genuíno e oferecerá ao mago segurança absoluta. Antes do mago preparar seu robe para propósitos mágicos, ele pode, se quiser, bordá-lo com símbolos universais semelhantes aos do capuz. Tudo isso, é claro, depende inteiramente de sua vontade e ele pode descansar assegurado de que ele não será capaz de cometer quaisquer erros a esse respeito.

O Cinturão Mágico

O cinturão mágico é parte da vestimenta mágica. Colocado em volta da cintura, ele mantém o robe inteiro em seu lugar. O cinturão é feito do mesmo material que a vestimenta e o capuz, mas couro também pode ser usado; ele deve, contudo, ser da mesma cor que a vestimenta. Magos de eras passadas favoreciam cinturões feitos de pele de leão, que eles primeiro transformavam em couro e então em um cinto. A pele de um leão era o símbolo do poder, da superioridade e da dominação. O significado simbólico do cinturão poderia realmente ser comparado com o domínio sobre elementos, o equilíbrio mágico. E as partes inferior e superior do corpo do mago, mantidas unidas pelo cinto simbolizam os pratos da balança. O símbolo escolhido pode tanto ser desenhado quanto gravado no couro, ou pode ser bordado em um cinto de seda. O desenho simbólico do equilíbrio dos elementos e sua dominação pode ser feito de acordo com as ideias próprias do mago. Ele pode, por exemplo, desenhar um círculo e, dentro dele um pentagrama com uma ponta para cima e, no centro do pentagrama, novamente um triângulo, como o símbolo do domínio dos elementos nos três planos. No meio do triângulo, uma cruz com dois braços do mesmo comprimento deve ser desenhada como o símbolo dos princípios Plus e Minus e seu equilíbrio. Também neste caso o mago deverá fazer exatamente o que foi feito com a capuz e a vestimenta, isto é, ele deverá santificá-lo e abençoá-lo para propósitos rituais. O cinturão será, em seguida, guardado em segurança juntamente com o robe, no mesmo lugar que os outros apetrechos mágicos.

Auxiliares Mágicos Adicionais

O mago deve lidar da mesma forma com qualquer outro auxiliar que ele possa querer usar em seus objetivos rituais assim como ele lidou com os implementos já mencionados. Ainda existem muitos deles, e seria nos levar muito longe se eu tivesse que tratar de todos eles neste livro, uma vez que auxiliares mágicos dependem do propósito e do objetivo para os quais são criados. Deste modo, por exemplo, o mago necessita de uma caneta especial, tinta, lápis de gravura para escrever e gravar, agulhas para bordar, lã de bordado e seda para ser bordada, papel de pergaminho, sangue sacrificial para certas operações, o assim chamado óleo-sagrado com o qual ele unge seus implementos, a si mesmo ou certas partes de seu corpo; sal, incenso ou outros meios de incensar; um chicote, que ele usa praticamente da mesma maneira que a espada, atribuindo a ele o mesmo simbolismo. Além disso, ele precisa de uma corrente como símbolo da relação entre o macrocosmo e o microcosmo com todas as suas esferas. Ao mesmo tempo, a corrente é o símbolo da admissão do mago na Grande Fraternidade de magos e à hierarquia de todos os seres do macro e do microcosmo. A corrente pode ser usada em volta do pescoço como uma peça de joalheria e indica que o mago é um membro da associação de todos os magos verdadeiros e genuínos.

Para certas operações mágicas, uma taça também é utilizada como símbolo da sabedoria e da vida. Durante certas operações mágicas o mago ingere sua refeição sagrada, sua eucaristia, a santa comunhão, de sua taça. Uma taça preenchida com vinho é usada para carregar o vinho com o poder divino de forma semelhante à santa comunhão dos Cristãos. O carregamento da taça deve ser realizado de maneira que o mago se transforme em uma divindade, então abençoa o vinho, transformando-o no sangue divino — sabedoria, poder, vida. Durante pausas no trabalho, o mago bebe seu vinho transmutado e assim toma parte no santo Sacramento. Eu já tratei deste assunto em “Iniciação ao Hermetismo”, no capítulo sobre Eucaristia.

Um sino também pode servir como um implemento para evocações. Este sino deve ser feito com *electro-magicum*, que é uma mistura prescrita com todos os metais dos planetas. O mago usa isso quando quiser chamar a atenção do mundo invisível para si. Isso é feito pelo badalar rítmico. O número e o ritmo das badaladas dependem do ritmo-número da esfera com a qual o mago deseja se comunicar. Este método oriental é pouquíssimo usado por magos verdadeiros. No Leste, especialmente no Tibete, este tipo de evocação por toque de sino, batida de címbalo etc., é frequentemente praticado.

Eu já mencionei que todos esses implementos devem ser novos e nunca devem ser usados para qualquer outro propósito exceto para o qual eles foram dedicados. Cada apetrecho deve ser armazenado de maneira segura após cada uso. Se não for mais necessário, ou se o mago não planeja mais usá-lo, o implemento deve ser destruído ou tornado inócuo. Se alguém usasse um implemento mágico para qualquer outro objetivo, ele se tornaria profanado e magicamente ineficiente.

Todos os implementos mágicos devem ser manuseados como se fossem relíquias. Quanto mais cuidadosamente o mago manusear suas ferramentas mágicas, maiores serão os seus poderes e efeitos mágicos.

O Pantáculo, Lamen ou Selo

A diferença entre um pantáculo e um selo é que o pantáculo é um símbolo universal de poder e deve ser carregado com as qualidades da força pertinente através da ajuda da varinha mágica ou da imaginação; seu propósito é induzir admiração e obediência em um ser, para que este realize a vontade do mago. O formato do símbolo universal depende da atitude religiosa do mago. O mesmo símbolo universal de poder que o mago bordou ou gravou em seu adereço de cabeça (coroa, capuz, faixa de mago) pode ser utilizado, por exemplo um hexagrama construído dentro de dois círculos no meio do qual repousa um pentagrama. No centro do pentagrama, há uma cruz cujos braços possuem o mesmo comprimento. Uma cruz sozinha também pode servir como um símbolo universal.

Muitos magos fazem uso do *Pantaculo Salomonis* como um símbolo de coerção de todos os seres. O mago certamente não fará uso de um símbolo cuja construção ele não ache representativa das leis universais, pois com um símbolo assim, ele não conseguiria tornar óbvia a autoridade que ele precisa para seus trabalhos. Apenas pela compreensão completa de seu símbolo e pela capacidade de entrar no estado correto de espírito o mago terá resultados positivos de verdade. Um mago deve sempre pensar nisso. Ele deve usar somente símbolos que sejam claros para ele em significado e que representem sua ideia de poder.

Um selo, ao contrário do pantáculo, é a representação gráfica de um ser, de um poder ou esfera que é representada pelo seu simbolismo.

Os tipos existentes de selo são:

1. Os selos tradicionais que foram descobertos pela clarividência ou foram reproduzidos por espíritos durante visitas astrais às suas esferas. Seres somente reagirão a estes selos se o mago souber como se transferir até a sua esfera de poder. Devido ao constante aumento da reserva de força do mago, causado pelo uso contínuo de um mesmo selo, ele também aumentará sua influência e fará com que ele funcione no ser em questão.

A cópia e reprodução de selos, entretanto, tem sido a causa de muitos erros, e os selos tem sido frequentemente corrompidos. Algumas vezes isso foi feito deliberadamente para tornar o trabalho do mago mais difícil e seu sucesso com esse material menos possível, se não totalmente impossível. Um mago com a mente aberta para operações astrais pode, se desejar, checar a autenticidade de um selo através do uso do princípio do Akasha ou transe, direcionando toda a sua atenção para o selo. Fazendo isso, ele também será capaz de corrigir o selo.

2. Também existem selos universais que não somente simbolizam as qualidades e zona de ação de entidades, mas também suas outras características. Através da aplicação das leis da analogia, pode-se produzir construções gráficas de tais selos e carregá-los com as qualidades do espírito pertinente pela força de imaginação. O ser terá que reagir a tal selo sem resistência.
3. O mago pode produzir selos inteiramente de acordo com as suas próprias ideias, sem seguir qualquer relação análoga. Ele deve,

entretanto, ter esses selos aprovados pelo ser relevante. A aprovação por uma entidade de um selo desse pode ser estabelecida da seguinte maneira: o mago viaja com seu espírito até a esfera da entidade e faz com que ela jure mentalmente para seu selo, seu formato ou representação, que ela sempre reagirá a ele.

Um lamen é muito semelhante a um símbolo universal, porém, não é um símbolo do macro e do microcosmo: ele representa simbolicamente a autoridade intelectual e psíquica, a atitude e a maturidade do mago. O lamen geralmente é costurado na vestimenta do mago, em algum lugar de seu peito, ou é especialmente gravado em um pedaço apropriado de metal, ou desenhado em um pedaço de pergaminho e usado como um amuleto. Ele expressa, por sua apresentação simbólica, a mais absoluta autoridade do mago.

O mago irá se aproveitar de um talismã se, durante operações mágicas especiais, ele precisar de proteção contra influências indesejadas, ou se ele quiser ter um sucesso estonteante em seus trabalhos mágicos. O talismã pode ser a representação gráfica das qualidades e faculdades com as quais foi carregado. O carregamento do talismã deve ser realizado ou pelo próprio mago ou por um ser evocado por ele. Se é feito por uma entidade, o poder necessário para a carga terá que vir da própria entidade ou de sua reserva de poder. Neste caso, os sinais tradicionais, isto é, sinais que foram conferidos ao mago por outro mago, ou que vieram diretamente de um ser, poderão ser gravados diretamente sobre o talismã. O mago, contudo, também pode fazer uso de sinais relacionados e dos quais ele obteve a aprovação do ser relevante.

Pantáculos, lamens, selos e talismãs a serem utilizados para propósitos rituais podem ser feitos com materiais adequados e análogos às esferas dos seres, elementos, planetas ou signos do zodíaco e sinais ou selos gravados neles, ou podem ser gravados em pequenas tábuas de cera que o mago fez por si mesmo com cera de abelha pura, e depois, carregados. Pantáculos, selos e talismãs também podem ser feitos de pergaminho e os símbolos podem então serem pintados ou desenhados neles com as cores correspondentes, com a tinta certa.

Os antigos grimórios sugerem o uso de um pergaminho virgem, isto é, o papel feito da pele de um bezerro nascido recentemente. O verdadeiro mago não precisa de um pergaminho assim. Um pedaço de pergaminho comum que, através da imaginação, tenha tido seu OD removido, isto é, livrado de más influências, servirá ao mesmo propósito. Ele também pode usar, para seu selo ou pantáculo, um pedaço de papel mata-borrão impregnado com um condensador fluídico, mas, neste caso, ele não pode desenhar o símbolo com tinta líquida; ele deve utilizar um lápis de coloração suave, ou as cores irão borrar quando desenhar os selos ou sinais.

A carga do selo, pantáculo, talismã ou lamen é feita correndo o dedo pelo desenho, e com a ajuda da força de imaginação, impregnando-o com a característica desejada. É óbvio que, fazendo isso, o mago deve estar em contato genuíno com o Supremo, com a Divindade, para que na verdade seja a Divindade, e não o mago, que carrega o selo etc. através do mago, ou do corpo do mago. No lugar do dedo, o mago pode pegar sua varinha mágica e com a sua ajuda, carregar o selo ou talismã. Que este talismã etc. terá, então, poder mágico, não há dúvida, pois através desse procedimento ele se torna consagrado e o mago ficará bastante convencido de seu efeito mágico.

Os selos dos vários seres serão tratados em detalhes no capítulo da Hierarquia dos seres, suas qualidades e seus efeitos.

O Livro das Fórmulas Mágicas

Em todos os trabalhos que foram escritos até hoje sobre magia ritual, o Livro Mágico, o Livro das Fórmulas Mágicas, isto é, o livro que contém os encantamentos para os seres a serem conjurados ou evocados, tem sido tratado como a parte mais importante da magia de evocação, entretanto, seu conteúdo foi constantemente tão mal interpretado que nós faremos bem em tentar ter uma imagem completa dele a partir do ponto de vista hermético.

É errôneo pensar que tudo o que deve ser feito é comprar um livro e escrever nele os encantamentos e feitiços mágicos da evocação ou que será suficiente se estas fórmulas forem aprendidas de cor e, como consequência, o ser desejado será evocado. Os grimórios que nós podemos examinar até agora, sem importar se antigos ou modernos, todos contém o mesmo erro até onde a interpretação do livro das fórmulas importa. Verdadeiros iniciados não podem evitar de rir destas mistificações, apesar de sentirem pena das pessoas que, por causa dessas más interpretações, não alcançarão resultados positivos. Olhando de uma perspectiva particular, está correto escrever sobre fórmulas mágicas de maneira misteriosa e não revelar seus segredos facilmente para evitar a profanação. Mas já que este livro é escrito apenas para indivíduos com altos padrões éticos e morais e já que apenas pessoas maduras estarão em condição de seguir as instruções desse livro de maneira bem sucedida e de compreender e verdadeiramente alcançar o que temos a dizer sobre a genuína iniciação, eu devo falar sobre isso de maneira bastante franca.

Primeiramente, o livro das fórmulas não é para ser entendido em um senso literal, pois a expressão “encantamento mágico” ou “fórmula mágica” usada nos grimórios servem para encobrir certas ideias. Em outros casos, seu objetivo é o de retirar a consciência do mago de seu estado comum pelo uso de palavras bárbaras, nomes e expressões, e deste modo deixa-lo em um estado de êxtase, no qual, presume-se, ele será capaz de influenciar uma entidade. Mas falando de maneira geral, o único sucesso que pessoas sem treino terão nesse caso são alucinações, fantasmas ou delírios; talvez resultados mediúnicos incompletos que não precisam ser tratados aqui. Comumente, estes resultados mediúnicos são, caso sejam mesmo genuínos, a decorrência da exteriorização do inconsciente da pessoa. Algumas vezes são elementais e, venha a pessoa em particular possuir uma forte capacidade de emanção, até mesmo elementares podem ser formados, os quais o mago genuíno já conheceu no livro “Iniciação ao Hermetismo”. Esses elementares são falsamente tratados como os seres que deveriam ter sido evocados, e uma pessoa cujos sentidos astrais ainda não estejam suficientemente desenvolvidos não consegue dizer a diferença ou controlar a situação. Portanto, os leitores estão avisados sobre tentar magia ritual sem o treinamento necessário. Além das decepções, das perturbações no espírito e na alma, poderiam haver consequências ainda mais prejudiciais para a saúde. Um mago genuíno que completou seu treinamento mágico pode, contudo, sem qualquer tipo de perigo, praticar a magia ritual. Este campo da magia não é lugar para experimentos de amadores, mas sim um sistema de operação que facilita o trabalho mágico do mago que é maduro e que já desenvolveu seus poderes.

O livro das fórmulas, às vezes erroneamente chamado de livro dos espíritos, é o verdadeiro diário mágico do mago praticante de magia ritualística no qual ele anota, passo a passo, os procedimentos de seu ritual para que possa ser capaz de seguir conscienciosamente até seu objetivo. Alguns leitores podem desejar saber, como encantamentos fragmentados, fórmulas para feitiços etc. poderiam ser desenvolvidos? Desde as eras passadas, os segredos da magia foram restritos à altas castas, potentados, reis e altos sacerdotes. Para que esta verdade oculta, aquelas verdadeiras ideias e fatos espirituais nunca pudessem ser conhecidos pelo público, muitas palavras-código e fórmulas secretas foram inseridas, cujo deciframento foi reservado aos maduros. A chave para esses códigos era passada somente para pessoas maduras, da boca ao ouvido, e sua profanação era punida com a morte. Esta é a razão pela qual essa ciência permaneceu um segredo até os nossos tempos e continuará a permanecer uma ciência oculta e mística mesmo que seja diretamente publicada, já que o indivíduo imaturo e profano vai trata-la como delírio ou bobagem fantástica e, dependendo do seu grau de maturidade e receptividade psíquica, sempre terá ao alcance uma interpretação ou uma visão individual desta ciência. Os assuntos mais secretos nunca irão, deste modo, perder a sua tradição oculta e sempre haverá apenas algumas poucas pessoas que se beneficiarão dela. Se uma pessoa que não é um iniciado encontrar um livro de fórmulas mágicas e não souber a sua chave, ele entenderá tudo no sentido literal, sem saber que as palavras e fórmulas específicas não são nada além de auxílios para a memória do mago e que é um diagrama esquematizado para o trabalho ritual de um verdadeiro mago. Isto torna claro o porquê algumas vezes as palavras mais sem sentido têm sido usadas como encantamentos mágicos para evocar uma certa entidade. Mas o livro das fórmulas é um caderno adequado no qual o mago genuíno escreve o procedimento completo de suas operações mágicas, do início ao fim. Se ele não tem certeza de que seu livro nunca cairá nas mãos de outra pessoa, ele terá de usar, do começo ao fim, codinomes. Só posso fornecer aqui algumas instruções. Elas irão, contudo, habilitar o mago a proceder de acordo com seu próprio gosto e ideias.

1. Propósito da evocação.
2. O ser, força, esfera etc. a ser evocado.
3. O lugar escolhido para a operação mágica.
4. Preparação de todos os implementos mágicos necessários para a operação.
5. A operação mágica em si.
6. Assumir a forma da divindade controlando o ser relevante, isto é, conexão com a divindade pertinente, seus atributos, faculdades, etc.
7. O traçado do círculo mágico de acordo com a conexão do mago com a divindade. Se os trabalhos são executados com um círculo mágico costurado em uma peça de linho, pedaço de tecido ou similar, deve ser retraçado.
8. Traçado do triângulo mágico.
9. Posicionar o incensário no local correto, incluindo, se preciso, a maneira de incensar.
10. Acender a lâmpada mágica, incluindo a atitude meditativa para causar intuição e esclarecimento.
11. Carga dos selos, pantáculos ou lamens do ser desejado.

12. Carga do espelho mágico, ou dos espelhos mágicos, a depender dos propósitos únicos que deverão servir.
13. Colocar as vestimentas mágicas e a atitude meditativa para atrair proteção, pureza etc.
14. Vestir o adereço de cabeça — coroa, capuz ou faixa de mago e a meditação para trazer à tona o contato com a deidade.
15. Cingir o cinturão mágico com a atitude correta para trazer à tona o poder do mago sobre as forças, especialmente os elementos.
16. Prender a espada mágica no cinturão com a postura meditativa de vitória absoluta; recarga, com a varinha mágica na mão direita e concentrado na ideia de que os desejos do mago serão absolutamente realizados.
17. Entrada no círculo mágico com o sentimento simultâneo da união do macro e do microcosmo.
18. Concentração no espaço mágico, ou seja, a completa eliminação das ideias de tempo e espaço.
19. Contato contínuo com a deidade.
20. Posicionamento da personalidade inteira do mago na esfera mental relevante com todos os seus implementos.
21. Delegação de ordens para o ser ou força daquela esfera em relação a sua evocação e formação imaginativa do formato no qual o ser ou força deverá aparecer no triângulo ou espelho mágico.
22. Retorno da consciência ao ambiente das operações.
23. Querer ou ordenar que o espírito comunique uma mensagem ou realize algum trabalho em qualquer esfera necessária.
24. Dispensa consciente do ser no final das operações para a esfera da qual ele foi evocado e a finalização do trabalho com uma prece de agradecimento.
25. Guardar todos os implementos mágicos, inclusive o círculo mágico etc.
26. Anotar todo o curso da operação, o tempo necessário, o grau de sucesso etc. no livro das fórmulas.

O mago genuíno deve organizar seu livro das fórmulas desta ou de maneira similar e, conseqüentemente, deve proceder dessa forma. Se ele for familiar com o conhecimento da quabbalah, ele pode usar os nomes das divindades pertinentes sempre que estiver posicionando sua consciência em uma certa esfera. Contudo, isto é só mais um dos seus auxiliares, um suporte para a sua memória, e o verdadeiro mago será capaz de conseguir sem isso. A primeira operação será sempre um pouco incerta, mas o tempo ensinará ao mago tudo o que ele precisa a esse respeito e ele irá, cedo ou tarde, se tornar um mestre perfeito de todos os campos da magia. O trabalho duro trará as suas recompensas.

No Domínio dos Seres Espirituais

Antes de descrever uma genuína operação e evocação mágica, eu devo apresentar o leitor às esferas dos seres. Um mago genuíno não tem a permissão de fazer nada que ele não saiba completamente o que está fazendo, e a menos que ele tenha uma imagem clara do que pretende alcançar. Como o mago terá aprendido no capítulo anterior sobre o livro das fórmulas, é extremamente importante saber como lidar corretamente com as analogias das ferramentas mágicas, pois sem esse conhecimento integral de suas analogias e simbolismo seria impossível conseguir qualquer resultado positivo. Além disso, o mago não seria capaz de encontrar a verdadeira postura para as suas meditações e elevar seu espírito até a esfera correta de consciência. Seus implementos mágicos se tornariam uma ilusão e ele cairia ao patamar de um feiticeiro comum. Ele não conseguiria fazer sua autoridade mágica ser efetiva nos seres, e nem conseguiria influenciá-los de maneira alguma. O mago genuíno faz tudo de forma consciente; ele estuda sistematicamente em seu livro de fórmulas antes de cada operação, e sua mente, sua consciência, está conectada aos seus implementos, suas capacidades, carga etc. Ele deve ser tão bem informado quanto possível sobre as esferas dos seres com os quais ele deseja trabalhar. Deve ser capaz de fazer um julgamento claro sobre a existência e afazeres destas entidades. Sua própria experiência o ajudará muito nesse sentido, pois ele terá visitado, com seu corpo mental, várias esferas, como sugerido em “Iniciação ao Hermetismo”. As próximas discussões são, portanto, um pequeno sumário das experiências do mago em suas visitas às mencionadas esferas.

Apenas o materialista convicto, que, com seus olhos físicos não percebe nada além do mundo material e que acredita apenas no que vê, ouve e sente, duvidará de que existem outras esferas além do mundo material. O mago genuíno não fará qualquer julgamento sobre um materialista e não tentará dissuadi-lo de sua visão. Neste mundo, o materialista está num estado de maturidade que corresponde ao seu desenvolvimento pessoal. O mago então não fará qualquer esforço para ensinar algo ao materialista, pois este sempre acabará por dizer que nunca viu um espírito e, desta forma, só acredita no que consegue perceber com suas faculdades físicas, isto é, ver, ouvir e sentir. O materialista não nega a questão, ele concorda que matéria e poder existem, mas acreditar que existem outras esferas mais sutis de matéria ou poder está muito além de seu alcance. Portanto, o mago nunca tenta influenciar a crença de outro ser humano, pois o não-iniciado sempre possuirá sua opinião sobre fatos mais elevados, e sempre julgará de seu ponto de vista.

Assim como o nosso mundo físico existe em três estados diferentes: sólido, líquido e gasoso, também existem, seguindo as leis da analogia, certos estados de agregação em uma forma mais sutil, que não é acessível aos nossos sentidos normais, mas que estão, entretanto, conectadas ao nosso mundo físico. Estes estados de agregação são chamados, do ponto de vista hermético, de planos e esferas. Nestas esferas mais sutis acontecem as mesmas coisas que em nosso mundo físico, e lá, também, a Lei do diagrama de Hermes é válida: o que está em cima é como o que está em baixo. As mesmas forças estão em ação lá, as mesmas que aqui em nosso planeta. Tanto aqui como lá trabalham os mesmos tipos de influência.

Portanto, em cada esfera nós temos o mesmo papel dos elementos, o fluido elétrico e o magnético, que é mantido pela Divina Providência de acordo com o

princípio do Akasha. A pessoa que confia somente no que percebe com seus cinco sentidos tem apenas uma esfera aberta a sua percepção: a esfera que corresponde aos seus sentidos físicos, e ela não é capaz de ir além. Tudo o mais permanece inconcebível, incrível e super excitante. O mago genuíno, que refinou e desenvolveu seus sentidos através do treino mental e psíquico, considerará este mundo apenas como o ponto de partida de seu desenvolvimento pessoal e nunca negará a existência de esferas mais elevadas, porque ele é capaz de verificar por si mesmo a sua existência. Que essas esferas são estados de agregação mais sutis e mais compactos, há muito se tornou óbvio ao mago verdadeiro através de sua experiência pessoal. O mago sempre terá a possibilidade de visitar, com seu corpo mental, a esfera mental correspondente ao desenvolvimento dos sentidos de seu corpo mental, e de ser ativo nela. Ele sempre deve ter isso em mente quando praticar a arte da evocação. Naturalmente, estas esferas mais sutis não estão sujeitas a nossa ideia de espaço e tempo, mas interagem umas com as outras em nossos termos, então, por exemplo, um espaço que, em nossa imaginação, seja limitado e margeado de alguma forma, pode conter muitas esferas diferentes.

Dependendo do grau de sutilidade ou densidade, existem inúmeras esferas e esferas intermediárias. Vou mencionar apenas aquelas que são de importância para a prática da magia. Sua densidade gradual é chamada de hierarquia. Antes de um mago planejar trabalhar nestas esferas, ele deve ter uma clara concepção de sua hierarquia, e deve ser bem familiar com a esfera na qual pretende operar. Primeiro de forma teórica e depois, claro, de forma prática. Mas, acima de tudo, ele deve possuir um completo domínio sobre a esfera física antes de proceder para a mais sutil próxima a ela. Cada uma dessas esferas da hierarquia tem sua influência particular em nosso mundo físico de acordo com as leis da analogia. Em relação às esferas planetárias, os astrólogos descobriram um método mais ou menos funcional, mas infelizmente os astrólogos de hoje usam isso principalmente para propósitos divinatórios, e é conhecido que a astrologia contemporânea na verdade dá uma explicação apenas parcial da influência dessas esferas, dos planetas e dos signos zodiacais. A parte astrológica das esferas mais elevadas não será tratada aqui, pois não está dentro do escopo deste livro. O verdadeiro mago, contudo, encontrará uma relação muito mais próxima entre as esferas individuais se ele lidar com astrologia, e notará que a astrologia mostra as verdadeiras influências das esferas relevantes no nosso mundo físico, em suas causas e efeitos.

A classificação das esferas de acordo com o grau de densidade e suas qualidades é chamado, na Quabbalah, de Árvore da Vida quabbalística. As analogias e a aplicação prática do ponto de vista quabbalístico serão tratados em detalhes no meu próximo livro: “A Chave para a Verdadeira Quabbalah”. Este livro serve para despertar o interesse do leitor nas esferas da Árvore quabbalística da Vida enquanto meios úteis à propósitos mágicos, e o mesmo vale para os seus habitantes. A esferas em sua ordem correta são:

I. O mundo físico como o ponto de partida do trabalho do mago, no qual cada ser humano, iniciado no hermetismo ou não, vive e se desloca com seus sentidos, seu espírito, sua alma e seu corpo.

II. A próxima esfera mais elevada existente acima do mundo físico é a Zona da Terra, a Zona Circundante à Terra. Esta zona possui vários graus de densidade, assim chamados de subzonas para às quais o Homem vai após deixar o seu invólucro terreno. Este é o assim chamado mundo astral; em seus graus inferiores

de densidade vivem as pessoas comuns em seus corpos astrais após a sua morte física, e em suas esferas mais altas também há iniciados, dependendo do seu grau de maturidade. Quanto mais maduro, mais desenvolvido, mais ético for um mago, mais sutil é a camada da zona para a qual ele vai depois da morte. Não existe céu ou inferno no mundo astral; esses são somente os resultados das tolas opiniões religiosas e o assunto dos ensinamentos de algumas religiões que, por causa de sua ignorância, separa a vida no mundo astral em céu e inferno. Se alguém trata as partes mais baixas, mais duras do mundo astral como o inferno, e as partes mais luminosas, mais elevadas como o céu, parte dessas crenças religiosas poderia ser verdade. O mago que sabe como interpretar tais símbolos e ideias encontrará a sua própria explicação para as expressões “inferno”, “céu” e “purgatório”.

Seria ir longe demais falar ao leitor tudo sobre a vida no mundo astral. Muitos livros poderiam ser escritos sobre esse assunto. Eu irei, contudo, citar alguns pontos de interesse ao mago. O mago terá percebido durante suas viagens mentais e astrais, quando seus corpos mental e astral estavam separados, que no mundo astral as ideias de tempo e espaço não existiam para ele, então, em um único momento ele era capaz de atravessar qualquer distância e que no seu caminho não existiam quaisquer empecilhos materiais que ele não conseguisse penetrar com seu corpo astral ou mental. Todo ser humano terá a mesma experiência após a sua morte física. O iniciado, entretanto, possui a vantagem de se tornar familiar com esse mundo durante o seu tempo de vida e, já aqui no mundo material ele está livre de um sofrimento: o medo da morte. Ele sabe bem em que esfera astral ele viverá quando morrer e, para ele, o descarte de seu corpo físico é apenas uma passagem do mundo físico para um mundo mais sutil; semelhante a se mudar de residência.

O mago vai experimentar mais uma coisa aqui na Terra: todos os interesses que são normais a uma pessoa comum, isto é, uma pessoa não iniciada, não desenvolvida neste mundo físico, cessarão no plano astral. Portanto, não é nem um pouco surpreendente que um mago genuíno, que é igualmente familiar com as condições aqui e lá, ou seja, no mundo físico e no mundo astral, perca o interesse no mundo físico, pois não o vê mais como o meio para o seu desenvolvimento pessoal. Ele aprenderá ainda aqui na Terra que fama, honrarias, riquezas e todas as outras vantagens terrenas não podem ser levadas com ele para o mundo astral, e são, desta maneira, inúteis. Um verdadeiro mago, portanto, nunca lamentará por coisas terrenas. Seu interesse será constantemente direcionado ao uso do tempo que lhe resta nesta esfera material para se desenvolver individualmente ao melhor de suas capacidades.

Assim, é bastante claro que todas as ligações como amor, fidelidade etc., que manteriam um ser humano nesse mundo físico não significam nada lá. Pessoas que se amaram aqui, mas que não mantiveram o mesmo ritmo em seu desenvolvimento psíquico e mental não podem, após a morte, viver na mesma esfera e elas não sentirão mais a mesma afeição uma pela outra que sentiram aqui. Se, por exemplo, um homem e uma mulher são igualmente desenvolvidos eles podem se mudar para a mesma esfera do mundo astral após suas mortes e estarão conectados um ao outro por uma faixa interna de simpatia, mas a despeito disso, eles não mais experimentarão o mesmo tipo de amor que tinham no mundo físico. No mundo astral não existe nada como o instinto de autopreservação, o instinto de amor carnal, amor sexual e luxúria. Nas esferas mais elevadas, um sentimento diferente de afeição deste da Terra conecta dois seres igualmente desenvolvidos por uma sutil faixa de vibração. Em nosso mundo físico, a simpatia ou a atração

de dois seres geralmente é causada por estimulação externa e mantida pelos mesmos fatores. Naturalmente, não é assim no mundo astral. A ideia de beleza no mundo astral também é diferente da ideia de beleza no mundo físico. Uma vez que uma pessoa falecida não esteja mais sujeita ao tempo e ao espaço quando entra na esfera astral e, deste modo, perde nesse mundo os meios de medir seu grau de perfeição, ela almeja voltar para a Terra. O ser humano não somente almeja voltar à Terra porque deve equilibrar, pela força da Lei do Karma de causa e efeito os erros que cometeu durante sua vida, mas também anseia retornar para ter outra chance de desenvolvimento no mundo físico e ganhar mais experiência em seu espírito, para alcançar as esferas mais elevadas do mundo astral.

Cada ser humano, após ter morrido, perceberá ainda um outro fato no mundo astral: tendo apenas um grau baixo de desenvolvimento, ele não será capaz de se comunicar com seres que, durante seu tempo de vida, conseguiram alcançar um grau mais alto de desenvolvimento, pois esses seres permanecerão em uma esfera mais alta, mais elevada no mundo astral, e ele mesmo não será capaz de viajar até essas esferas de luz. Mesmo se ele fosse capaz de ir até essas esferas, ele não seria capaz de manter esse elevado patamar de vibração e cairia de volta, isto é, seria transferido novamente para aquela esfera astral a qual pertence por causa de seu grau de desenvolvimento. Uma pessoa com um alto nível de perfeição, entretanto, é capaz de se transferir à uma esfera inferior, acomodando a vibração daquela esfera em seu espírito.

Se, portanto, um espírito com um baixo nível de desenvolvimento deseja entrar em contato com um espírito de um nível maior de desenvolvimento, este deve pedir ao espírito superior, através da força de imaginação, que venha a sua esfera. Se o espírito mais elevado atenderá a esse pedido do ser inferior, dependerá sempre do objetivo com o qual o ser inferior chama o ser superior. Isso mostra claramente que um ser menos elevado não é capaz de se mover até uma esfera mais elevada do mundo astral. O contrário, porém, é bem possível. Um mago com um bom grau de desenvolvimento é capaz de se mover para qualquer esfera, pois é capaz de acomodar e criar qualquer tipo e forma de vibração de qualquer esfera com a qual deseja entrar em contato. Muitos leitores se lembrarão aqui das palavras da Bíblia e perceberão seu significado: “E a Luz brilhou em meio as Trevas, e as Trevas não a compreenderam”.

O mago experiente sabe que o corpo físico é mantido pela alimentação (isto é, elementos condensados) e que a respiração conecta o astral ao corpo físico através da assim chamada faixa astral. Portanto, ele também está ciente do fato de que assim que — no momento da morte —, a respiração cessa, a separação do corpo astral e do corpo mental ocorre. Ele também concordará que, devido ao seu treinamento mágico, sempre que separar conscientemente seu corpo astral de seu corpo físico, ele entrará em um estado de êxtase ou morte aparente, durante o qual sua respiração terá cessado, com a única diferença sendo que, durante o estado de êxtase, seu corpo físico não está sujeito a decomposição e uma conexão entre seu corpo astral e físico ainda existe. Já que o mago possui o poder sobre a vida e a morte, se permitido pela Divina Providência, ele é capaz de restaurar essa conexão para que uma pessoa falecida viva novamente, semelhante aos santos que, como sabemos pela História, eram capazes de fazer o mesmo. Eu já tratei desse assunto em detalhes no livro “Iniciação ao Hermetismo”.

Se o mago experimentou sua morte física, não existe razão para ele voltar ao mundo físico, e ele não terá o desejo de restaurar a conexão entre os mundos astral e físico. Claro, existem magos e feiticeiros de nível inferior, que tentam, conscientemente, do mundo astral, reconstruir a ligação entre seu corpo astral e

seu corpo físico. Mas como eles não possuem a perfeição necessária para serem capazes de condensar suficientemente a luz, seu sucesso permanece apenas parcial. Geralmente esses seres, agarrando-se a sua forma física, tentam se esquivar das pré-condições para tal feito e vampirizam o fluido eletromagnético (energia vital) de corpos vivos em ordem de acumulá-lo em seus corpos físicos abandonados, presumindo que no decorrer do tempo serão capazes de revivê-los. O corpo físico preservado da maneira descrita acima pode ser protegido contra a deterioração por séculos. A História nos dá muitos exemplos da conservação de corpo falecidos, e a ciência ainda não consegue nos fornecer uma explicação satisfatória sobre isso. Tais vampiros são, do ponto de vista hermético, dignos de pena, e a crença religiosa daqueles tempos fez bem em destruir estes corpos que não se decompunham. Normalmente só através desta destruição, na qual tal corpo é perfurado com uma estaca de madeira ou tem sua cabeça decepada e o corpo em si queimado, que o espírito preso a esse corpo consegue se libertar de suas correntes. Os contos dos lobisomens, também, podem ser explicados do ponto de vista hermético. O procedimento era o mesmo, apenas com a diferença que, no momento da vampirização, o corpo astral assumia a forma de uma besta selvagem para evitar seu reconhecimento por um possível sensitivo que estivesse sendo vampirizado.

Em suma, no mundo físico, o corpo físico e o corpo astral são mantidos unidos pela ingestão de alimentos e pela respiração e todas as três partes — corpo, alma e espírito — são fortalecidas pelas esferas superiores através de elementos mais sutis durante o sono. No mundo astral, por outro lado, o corpo astral é vivificado pelas impressões que ele obtém de vibrações físicas na esfera astral. Se um ser humano está voltando do mundo astral para o mundo físico, então a faixa entre o corpo mental e o corpo astral se rasga, para que o ser morra lá para renascer aqui em nosso mundo físico. O ato de morrer lá é similar a morte física; o corpo astral não é mais alimentado pelo corpo mental com impressões do mundo astral.

O processo de decomposição de um corpo astral leva muito mais tempo do que a decomposição do corpo físico, e um corpo astral pode continuar a existir por muitos anos, se comparado com a nossa cronologia, sem precisar ser mantido pelo respectivo espírito. Outras entidades, normalmente demônios, gostam de possuir esses corpos para poderem fazer travessuras com eles. Durante numerosas sessões espíritas, já apareceram corpos astrais de pessoas falecidas que foram abandonados há muito tempo e eram, desde então, controlados por demônios. Apenas um clarividente bem treinado que é capaz de distinguir um corpo astral de um corpo mental com a ajuda de seus sentidos bem desenvolvidos pode descobrir a verdade. Esses demônios gostam de iludir as pessoas, pregar peças e fazer todo tipo de diabrura. Todos os diabretes, espectros, fantasmas, trasgos e similares, procedem da mesma forma. Eu já discuti esse assunto de maneira completa em “Iniciação ao Hermetismo”. Normalmente, um corpo astral se dissolve lentamente em seus elementos, o assim chamado cadáver astral é drenado pelos elementos, se torna mais e mais transparente, similar a uma peneira, até que finalmente se desintegra de maneira completa em seus elementos individuais.

Juntamente do homem, que após a sua morte se desloca para o mundo astral, muitas outras criaturas vivem na Zona da Terra. Além daquelas que já foram mencionadas, por exemplo elementais, larvas, fantasmas, duendes, também existem, nesta zona, os seres dos elementos. Eu devo tratar mais destes seres individuais dos elementos e seus chefes no capítulo referente às

Hierarquias. Cada espírito que deseja se manifestar de uma forma ou de outra, deve passar pelo mundo astral, sem importar de qual esfera venha, mesmo se for das esferas mais elevadas. Pois a Zona Circundante à Terra é a primeira zona além do mundo físico. Na quabbalah, esta zona também é chamada de Malkhut, que significa Reino. Eu terei mais a dizer sobre isso no livro “A Chave para a Verdadeira Quabbalah”.

No mundo astral da Zona Circundante à Terra, existem e agem os mesmos poderes que no mundo físico; eles são, entretanto, mais sutis. Lá também prevalecem o elemento fogo com as suas salamandras ou espíritos do fogo, o elemento da água com seus espíritos da água e ondinas, o elemento do ar com suas fadas ou espíritos do ar e o elemento terra com seus gnomo ou espíritos da terra. Todos os seres na esfera astral da Zona da Terra se movem em seus respectivos elementos assim como o peixe nas águas da Terra se move de maneira semelhante em seu elemento. Cada elemento possui seres positivos e negativos, de forma que podemos falar em salamandras positivas e também salamandras negativas. O mesmo vale para os seres dos outros elementos. Na realidade, contudo, não existe bem ou mal, pois a Divina Providência não criou nada que seja mau ou desarmonioso; é apenas a compreensão humana que supõem isso. Do ponto de vista hermético, um tipo desses seres tem boas influências, e o outro, más, assim tendo seus efeitos bons e ruins, respectivamente. Estes seres são, no mundo astral, as ferramentas para o que acontece em nosso mundo físico. Eles são a causa para todos os efeitos no corpo astral de cada ser, seja iniciado ou não.

As ações e os comportamentos do elemento ar e do elemento fogo na esfera astral causam o fluido elétrico astral; as ações e os comportamentos do elemento água e do elemento terra causam o fluido magnético astral. Os seres usam os fluidos para criar os efeitos, ou melhor dizendo, as causas em nosso mundo físico. O princípio do Akasha da esfera astral mantém todos os elementos da esfera astral em harmonioso equilíbrio. Se um ser da esfera astral deseja influenciar nosso mundo físico, seja um espírito dos elementos ou um ser humano, deve ser capaz de condensar ambos os fluidos, tanto o elétrico quanto o magnético, de maneira que eles sejam manifestados no mundo físico. Um mago bem treinado e que tem um bom controle sobre os elementos e sobre os fluidos é capaz de realizar esse adensamento por si mesmo, através da força de imaginação. Quando não tomar parte ativa nesse trabalho, ele pode ter o adensamento executado por um mediador do qual, neste caso, os espíritos extrairão, como vampiros, o fluido elétrico e o fluido magnético necessários para trazer à tona o efeito desejado.

Como é bem sabido, a diferença entre um ser dos elementos e um ser humano repousa no fato de que um ser dos elementos consiste de apenas um elemento, enquanto que um ser humano é composto de todos os quatro elementos, mais um elemento: o princípio do Akasha. Um ser elemental pode trabalhar apenas com o elemento e o fluido ao qual pertence; um ser humano, entretanto, pode se tornar familiar com todas as forças e pode aprender a controlá-las. Mas em ambos os casos, seja um ser dos elementos ou um ser humano, a Divina Providência ou o princípio do Akasha é o fator determinante. Contudo, um ser humano é capaz de encarnar, um ser dos elementos é incapaz de fazer isso por si mesmo. O corpo astral de um ser dos elementos se decompõe em seu elemento; um corpo astral humano se dissolve nos quatro elementos. Outra diferença é o fato de que com a morte, um ser elemental cessa sua existência, pois seu espírito é mortal; o homem, que é como um pequeno macrocosmo, possui, já que foi criado a imagem e semelhança de Deus, um

espírito individual imortal. Embora seja possível fazer um ser composto de apenas um elemento se tornar um ser composto por todos os quatro elementos através de operações mágicas especiais e dar a ele um espírito imortal, um verdadeiro mago raramente fará algo assim, e nunca o fará sem uma razão muito especial que deve ser válida o suficiente para que seja justificada perante a Divina Providência.

O princípio do Akasha da esfera astral determina também a reencarnação no mundo físico de um ser humano residente no mundo astral. O material astral da luz, normalmente chamado de luz astral, é a emanção mais divina no mundo astral. Para iniciados que veem o princípio divino do mundo astral, este princípio luminoso aparece tão brilhante como a luz de um sol ardente ou como o próprio sol, supondo que estivessem no mundo físico e fossem capazes de contemplar a Divina Providência na Luz sem transformar a deidade em alguma forma particular. A religião individual de uma pessoa tem seu devido lugar no mundo astral, desde que ela tenha atribuído um certo formato e nome à sua deidade de acordo com as suas visões religiosas no mundo físico. Ateus não sentem necessidade de um Deus mesmo no mundo astral e, por isso, não são capazes de formar uma imagem da deidade lá. Contudo, eles anseiam por algo mais elevado, como um homem sedento anseia por água. Pessoas que acreditaram em muitas religiões ou divindades durante a sua existência na Terra encontrarão condições caóticas. Eles terão tempos difíceis lá, se não forem capazes de ajustar suas mentes para seguirem uma certa forma. Entretanto, durante seu curso de desenvolvimento no mundo astral sua concepção de Deus será esclarecida, de forma que eles poderão finalmente acreditar na divindade que for a mais adequada a eles. Esta concepção de Deus então geralmente determina o local de sua reencarnação.

Um mago que explorou, durante a sua vida, a esfera astral da Zona Circundante à Terra saberá por sua própria experiência, como os seres e forças da esfera astral operam e o que fazem, mas ele também pode aprender isso destas entidades com as quais ele trabalha magicamente.

Assim como o mago ainda não totalmente desenvolvido no mundo físico utiliza um guia espiritual para seu treinamento e gosta de ser instruído por ele, seja pela comunicação passiva ou pela escrita automática etc., um ser humano ainda não perfeito também encontrará seus guias no mundo astral. Estes guias o ensinarão de tempos em tempos e irão assisti-lo sempre que necessário. Seres espirituais altamente desenvolvidos da Zona Circundante à Terra se condensam em sua esfera astral apropriada e assim tornam-se os guias de indivíduos ou de grupos de indivíduos e iniciam os seres astrais de perfeição mais baixa nas leis mais elevadas. Tais guias nunca devem ser obrigados a realizarem esse trabalho no mundo astral; eles são encarregados pela Divina Providência de oferecer assistência a qualquer ser astral, dependendo de sua maturidade e estado de perfeição. No mundo astral, o guia, pode-se também chamá-lo de *genius loci*, não apenas ensina ao seu protegido as leis, mas o assiste em todo o seu desenvolvimento. Algumas vezes, pode ocorrer de algum homem astral querer fazer algo por conta própria, mas é advertido pelo guia ou gênio no momento crítico para não fazer algo de maneira arbitrária. O gênio intervirá, especialmente naqueles casos em que o ser humano astral com um baixo grau de desenvolvimento está prestes a fazer algo contrário às Leis da Divina Providência. O guia informa seu protegido sobre as leis do mundo físico e o prepara para seu renascimento. Isso mostra claramente como é necessário que o desenvolvimento

mágico de um ser humano durante sua vida no mundo físico o direcione em direção à perfeição, de maneira a prepará-lo para a vida em uma esfera mais alta.

Todos os golpes do destino que são capazes de purificar o espírito de um homem no mundo físico e que irão ajudá-lo a ter o tipo de experiência necessário para seu desenvolvimento espiritual já foram preparados pela Divina Providência no mundo astral para cada indivíduo de acordo com a sua maturidade e grau de desenvolvimento. O ser humano sabe antes de sua encarnação sobre o que irá aprender no mundo físico e não somente concorda, mas até mesmo anseia em passar por isso. No momento de sua reencarnação, ele perde o conhecimento de tudo o que a Divina Providência preparou para ele. Se um indivíduo vivendo nesse mundo pudesse saber de antemão tudo o que deveria passar, ele não teria mais livre arbítrio no mundo físico. Tal indivíduo seria o equivalente de um mero robô em todas as suas ações ou um autômato, e a tarefa que ele deveria cumprir nesse mundo se tornaria impraticável. Apenas um iniciado de nível mais alto, sendo um mestre do Karma, ou seja, sobre a causa e efeito, e sendo igualmente familiar com o mundo físico e o astral é maduro o suficiente para saber tudo previamente sem ter que temer qualquer influência desvantajosa em seu livre arbítrio.

Seres encarnam do mundo astral para a esfera física do nosso planeta, limitados pelo tempo e pelo espaço para trabalhar em seu desenvolvimento, uma vez que as leis materiais deste plano colocam muito mais obstáculos no caminho de cada indivíduo do que é o caso na esfera astral. Os impedimentos do mundo físico fortalecem o espírito e possibilitam que ele cresça mais rápido em seu desenvolvimento do que seria possível no mundo astral. Desta forma, os seres humanos do mundo astral têm pressa em reencarnar neste mundo o mais rápido possível e estão prontos para aceitar as condições mais duras em ordem de serem capazes de progredir em sua evolução espiritual.

Todo homem pode atingir a perfeição, pois a evolução de toda a humanidade o impulsiona para isso. O guia espiritual designado para cada indivíduo pela Divina Providência para sua iniciação no mundo astral lidera e controla o desenvolvimento espiritual de seu protegido e em muitos casos continua com seu encargo após seu protegido ter reencarnado no mundo físico. O mago deveria então tentar, logo no início de seu desenvolvimento, entrar em contato com seu gênio. Como isso é alcançado, já foi dito em “Iniciação ao Hermetismo”. Algumas vezes acontece que algumas pessoas que já atingiram um certo grau de perfeição aqui na Terra são capazes de continuar seu desenvolvimento espiritual no mundo astral até a perfeição, mas estes são selecionados pela Divina Providência para cumprir uma ou mais missões na Terra. Tais líderes espirituais são então magos ou iniciados de nascimento que, numa certa fase do desenvolvimento físico de seus corpos, geralmente logo após a puberdade, tornam-se repentinamente cientes de seu estado, seu grau de desenvolvimento espiritual, e precisam de apenas mais um pouco para se tornarem maduros o bastante para suas missões divinas. Essas missões nem sempre necessitam ser de uma natureza espiritual ou mágica, elas também podem ter relação com outros aspectos desse mundo. Isso explica o nascimento dos gênios humanos e dos inventores em todos os campos do conhecimento material. O mago sabe que tudo isso é planejado e controlado pela Divina Providência, que está no princípio do Akasha no mundo astral e que, nada pode acontecer se, do ponto de vista do mago, não puder ser explicado pelas leis universais.

Este foi um rápido esboço dos aspectos mais importantes da esfera astral da assim chamada Zona Circundante à Terra, que é a próxima zona depois do

nosso mundo físico. A Zona da Terra não é, de acordo com o raciocínio humano, uma forma densa de esfera, já que nela existem as mais variadas intensidades de luz, ou vibração, de acordo com o grau de maturidade de cada ser humano individual. Apesar de estar localizada sobre nós, a Zona da Terra não é limitada de forma alguma; ela se expande pelo cosmos não apenas sobre a esfera terrestre. As leis que regem essa zona não têm nada a ver com a ideia de espaço, uma vez que atingem todo o microcosmo e o macrocosmo e suas conexões análogas. Esta é a razão pela qual o homem somente pode alcançar a sua perfeição, sua maturidade mágica final e sua genuína conexão com a divindade, nesta Zona Circundante à Terra. Isso claramente demonstra que, do ponto de vista da magia, a esfera da Terra é a esfera mais baixa, mas ao mesmo tempo, a esfera com a emanção mais elevada do Princípio Divino. Eu ainda deverei mostrar que existem outras esferas pertencentes a essa hierarquia e que o mago é capaz de contatar, mas ele é capaz de viver na Zona da Terra também como um ser de perfeição, como a verdadeira imagem de Deus. Nesta Zona Circundante à Terra, toda a criação, da mais alta perfeição da divindade até à mais baixa e bruta forma é manifestada. Um ser humano pode entrar em contato com todos os tipos de esferas que jazem acima da Zona da Terra, mas ele não pode se tornar seu habitante permanente, pois a Zona da terra é o espelho de toda a criação. É o mundo manifesto de todos os graus de condensação. Os antigos quabbalistas conheciam essa verdade e, assim, nomearam a Zona da Terra de “Malkhut”, que não significa esfera terrestre, mas sim Reino, cuja expressão significa a criação, de sua mais alta à mais baixa manifestação. De acordo com a Árvore da Vida da Quabbalah, o Reino contém o número dez, que significa o começo da evolução. Para a pessoa familiar com a Quabbalah, esse número dez é a reflexão do número um em sua forma mais sutil, isto é, Deus, pois o número dez pode ser reduzido a um, deletando-se o zero. O mago intuitivo imediatamente vê as verdadeiras relações entre a criação e seu corpo individual e percebe que não é em vão que ele possui dez dedos das mãos e dez dedos dos pés. O leitor irá, contudo, ler mais a esse respeito no terceiro livro dessa trilogia, chamado “A Chave para a Verdadeira Quabbalah”.

O mago perceptivo também vai notar uma certa relação entre a Zona da Terra e o chakra Muladhara, mas deixarei para ele meditar sobre isso.

III. Depois da Zona Circundante à Terra vem a zona da Lua, com a qual o mago deve se tornar familiar imediatamente após a Zona da Terra.

IV. Além da zona da Lua fica a zona de Mercúrio e acima desta, vem:

V. A zona de Vênus. Se o mago se tornou suficientemente familiar com estas zonas, ele terá que conhecer;

VI. A zona do Sol, e depois;

VII. A zona de Marte, e a que se segue;

VIII. A zona de Júpiter, e por último;

IX. A zona de Saturno.

Existem muitas outras zonas além da última mencionada, mas será suficiente para o mago conhecer as zonas correspondentes aos planetas e também ser capaz de controlá-las.

As analogias da hierarquia de cada zona são tratadas no próximo capítulo. Cada esfera que existe acima da Zona Circundante à Terra, entre a Lua e Saturno, possui um efeito triplo: primeiramente no mental, depois no astral e, por último, no mundo físico. Dependendo de qual esfera da Zona da Terra deva sofrer um

certo efeito, a criação da causa para gerar este efeito deve ser considerada naquela zona. Já que as zonas mencionadas acima possuem certas influências individuais em nossa zona terrestre, o mago que operar com seres destas zonas deve ter uma imagem clara da analogia das leis de cada zona em relação ao seu próprio microcosmo e o microcosmo de qualquer outro ser humano. Cada analogia das zonas do micro e do macrocosmo deve ser bastante clara para ele e ele deve saber como criar a causa correspondente às analogias com a ajuda dos seres. Na concepção do mago, cada zona não será um plano limitado além da Zona da Terra, mas todas as zonas se misturam no microcosmo assim como no macrocosmo. As zonas possuem nomes astrológicos, mas não têm relação direta com os aglomerados de estrelas do universo, embora exista alguma relação entre as estrelas e suas constelações, possibilitando aos astrólogos tirarem suas conclusões com propósitos divinatórios ou encontrarem influências desfavoráveis. Eu já até dei algumas dicas sobre a síntese da astrologia.

Cada zona é habitada praticamente da mesma forma que a Zona da Terra, já nossa conhecida. Os seres das zonas têm suas funções e estão sujeitos às leis de sua zona, em relação às causas e efeitos. Em nossa opinião, existem milhões de seres em cada zona. É impossível categorizar essas entidades de forma apropriada. Cada uma dessas entidades atingiu um certo grau de maturidade e uma função foi designada à ela de acordo com seu grau.

Uma pessoa sem qualquer grau de desenvolvimento e sem a maturidade necessária não é capaz de proceder para além deste mundo material para poder entrar em contato com os seres astrais, quem dirá entrar em contato com seres de esferas superiores. Existem apenas pouquíssimas pessoas em nosso mundo físico que, com seu espírito, são capazes de penetrar as fronteiras da existência humana e proceder às outras zonas. Pessoas capazes de fazer isso de forma consciente são chamadas de iniciados do ponto de vista hermético. Um iniciado é uma pessoa selecionada que, após muitos anos de desenvolvimento espiritual, alcança o grau de maturidade necessário para suas funções. Um verdadeiro iniciado não é um filósofo que atingiu a maturidade através do mero conhecimento teórico; ele é uma pessoa que, após um treino extenuante, trabalhou a si mesmo e se destacou das massas de pessoas comuns e ganhou seu conhecimento através da prática. Aqui o ditado pode se aplicar: muitos são chamados, mas poucos são escolhidos. Contudo, ninguém deve temer alguma limitação imposta, e um pupilo de magia diligente pode alcançar a perfeição e se tornar um adepto após um treino consciencioso. Cada ser humano nesta Terra pode atingir o mais alto grau de perfeição.

Como dito acima, apenas algumas poucas pessoas irão cruzar a esfera comum da Zona Circundante à Terra para visitar a esfera próxima a ela. Estas pessoas são a vanguarda na magia; eles são os iniciadores e instrutores com a função e dever sagrado de ajudar as pessoas abaixo deles em sua jornada espiritual. O mesmo vale, pelas leis universais, dentro das sete zonas que existem além da Zona da Terra.

Também existem alguns raros selecionados dentre os milhões de outros seres vivendo nestas zonas que, em seu desenvolvimento, atingiram o grau de perfeição necessário para serem os líderes regentes ou iniciados lá. Também os líderes de outras zonas possuem seu ranque, dignidade e título, assim como os iniciados da Zona Circundante à Terra são honrados com o posto de dignidade que corresponde ao seu nível de maturidade e conhecimento, e assumem o posto de Barões, Condes, Cavaleiros, Duques etc.

O mago perceberá que estes nomes para os ranques e títulos simbolizam o grau de maturidade de um ser e certamente não os tratará como ranques terrenos. Assim, apenas os líderes, os iniciados das zonas individuais, são capazes de influenciar, com suas causas e efeitos, nossas esferas, independentemente que seja mental, astral ou física. A forma em que cada ser individual pode influenciar nosso mundo será tratada analogamente passo a passo em um próximo capítulo sobre a hierarquia dos seres. Da mesma forma, em nossa opinião, que existem na Zona da Terra seres positivos e negativos, ou seja, seres bons e seres ruins, também é verdade que esses seres existem em todas as outras zonas. As forças e seres bons ou positivos geralmente são chamados de anjos ou arcanjos, os negativos, demônios ou arquidemônios. O mesmo tipo de hierarquia é encontrado nos seres negativos: há demônios comuns, Barões, Condes etc. A pessoa comum terá uma concepção destas entidades que corresponda ao seu poder de entendimento. Em sua imaginação, anjos e arcanjos terão asas, demônios e arquidemônios terão chifres. Mas a pessoa bem familiar com simbolismo será capaz de interpretar essa concepção de acordo com o verdadeiro Hermetismo. Um mago sabe que um anjo não possui asas no sentido literal da palavra e verá a analogia nestas asas: as asas são uma analogia aos pássaros, que se movem livremente no ar acima de nós. As asas são um símbolo do que é superior a nós, o símbolo da agilidade, liberdade, libertação e ao mesmo tempo, o princípio de flutuar acima de nós no ar, o elemento mais leve e que penetra tudo. Os demônios ou seres negativos normalmente são simbolizados por animais com chifres e caudas, ou por criaturas que são meio-humanos e meio-animais. Seu simbolismo, ao contrário, representa o oposto do que é bom: o inferior, incompleto, defeituoso etc. A questão desses seres, sejam positivos ou negativos, terem ou não em suas próprias esferas a forma que lhes foi atribuída pelo homem e se comunicarem uns com os outros nessa forma, permanecerá sempre incerta ao não iniciado. O mago que é capaz de visitar essas zonas através da viagem mental e astral e que é capaz de se influenciar com a vibração destas zonas de maneira que, durante a sua estada ali ele seja como um habitante da respectiva esfera, terá descoberto que não é bem assim. Sem perder sua individualidade, ele encontrará formatos bem variados lá, e que não podem ser descritos por palavras. Ele não encontrará seres personificados e seus líderes ali, mas forças e vibrações que são análogas aos nomes e qualidades. Se ele tentasse concretizar, de seu ponto de vista individual, uma dessas forças, ou dar uma forma a ela de acordo com sua capacidade de entendimento, aquela força apareceria para ele em um formato que fosse equivalente ao seu poder de compreensão simbólica, fosse uma força positiva, como um anjo ou uma força negativa, como um demônio. Um mago trabalhando com seres, fará com que os seres executem as causas naquela zona na quais ele exercita sua influência. O trabalho de um quabbalista é diferente. O quabbalista se posiciona, com seu espírito, na zona na qual uma certa causa ou efeito é pretendido. Embora ele também seja um mestre das leis da zona, ele não precisa da interposição das entidades para seus propósitos, mas realiza tudo por si mesmo com a ajuda da palavra quabbalística. Falarei mais sobre isso em meu próximo trabalho “A Chave para a Verdadeira Quabbalah”.

Os princípios do trabalho quabbalístico são bem diferentes. O mago, contudo, em seu atual estado de desenvolvimento não pode, neste momento, agir de outra maneira, além de fazer uso desses seres até o ponto em que ele tenha alcançado um grau mais alto de desenvolvimento. Cada quabbalista deve

primeiro se tornar um mago, para poder ser capaz de trabalhar de maneira diferente e mais vantajosa depois.

Se um mago chama uma entidade cuja forma ele não conhece para a Zona da Terra ou para o nosso mundo físico vinda de outra zona, então essa entidade, presumindo-se que deseja tomar uma forma visível, deve assumir uma forma apropriada às suas qualidades para poder ser capaz de entrar em contato com o mago. Um demônio comum, entretanto, não consegue fazer isso, pois um demônio que não possui a maturidade necessária não é capaz de condensar a si mesmo fora de sua esfera em nossa Zona da Terra, ou mundo físico. Por isso, a maioria dos livros sobre conjurações mágicas nem mesmo menciona demônios simples, mas apenas demônios com um certo ranque e título. Mas, mesmo estes nunca são tratados em detalhes.

Paralelamente a isso, alguém pode perguntar se um ser que vive em outra zona seria capaz de chamar um iniciado, uma pessoa de certo ranque espiritual, para a sua zona. Essa pergunta deve ser negada do ponto de vista hermético, pois um ser humano, especialmente um iniciado, é uma criatura divina que simboliza em menor escala o macrocosmo e que representa a mais completa autoridade no micro e no macrocosmo. Um mago, então, nunca pode ser forçado a fazer nada por qualquer ser que seja, não importa o grau de perfeição que possa ter, com apenas uma exceção: A Divina Providência. Todos os líderes, não importa de qual ranque ou de qual zona eles venham, e não importa se forem bons ou ruins, são apenas aspectos parciais do macrocosmo, de Deus. Sem permissão da Divina Providência, nenhum ser é capaz de impor sua vontade sobre o mago perfeito que atingiu a conexão com Deus. Isso novamente torna óbvio ao mago o verdadeiro valor do Homem, principalmente do homem conectado com Deus, e sua importância na Criação.

Se um ser de outra zona deseja entrar na Zona da Terra ou em nosso mundo físico por uma ordem da Divina Providência ou por um desejo pessoal, seja de uma maneira mental, astral ou física, então este ser ou líder, independentemente de seu ranque, deve assumir a forma apropriada às qualidades da esfera da qual veio. Um anjo, por exemplo, que possui o amor como sua principal qualidade, aparecerá com uma beleza perfeita; um ser cujas qualidades sejam severidade e rigor, terá que aparecer na forma adequada para estas qualidades. É exatamente o mesmo com os seres de qualidades negativas: dependendo das qualidades negativas que eles representam, eles terão que assumir, quando aparecerem na Zona da Terra ou em nosso mundo físico, as formas que simbolizam estas qualidades. Os formatos visíveis destas entidades, sejam boas ou más, ou independente da zona da qual venham, permitirão ao mago que é bem familiar com simbolismo dizer quais são suas qualidades. As qualidades de um ser, sua aparência e representação simbólica são totalmente adequadas ao seu nome, e de acordo com a Lei da Analogia, nem mesmo um ser do mais alto nível pode dar a si mesmo um nome que não se harmonize com suas qualidades. O mago, especialmente se for familiar com a quabbalah, é capaz de checar de maneira completa as analogias de acordo com a lei e de determinar se a asserção de um ser é verdadeira ou não. Nenhum ser, nem mesmo o pior e mais enganador deles, ousará tentar dizer a um mago genuíno um nome que não possui de verdade, e nunca ousará aparecer em uma forma que não seja aquela que corresponda às suas qualidades. O mago genuíno é, contudo, livre para ordenar ao ser que apareceu em sua forma verdadeira a alterar sua forma para uma desejada por ele. Ele sempre será obedecido pelo ser em questão, pois o

mago verdadeiro, como dito muitas vezes antes, é uma autoridade perfeita, é um Deus-Homem.

Cada ser, seja bom ou mau, anjo ou arcanjo, demônio ou arquidemônio, venha da zona que for, têm certas restrições em suas qualidades, causadas e controladas pela Divina Providência, e depende dessas qualidades em sua zona. Um mago, desta forma, fará bem em pedir aos seres que realizem apenas tarefas que eles possam executar devido as suas qualidades e que estejam no raio de ação de sua zona. O mago então deve conhecer bem todas as qualidades, capacidades, causas e efeitos, poderes e influências de cada zona individual, e tê-las sob seu controle para evitar cometer o erro de pedir à uma entidade executar algo fora do alcance de sua zona. Se o mago não levar isso em consideração, e se, em consequência, pedir a um ser algo que não esteja sob seu poder, então o melhor que esse ser poderá fazer é se deslocar até outra zona e, lá, arranjar para que outro ser execute a vontade e desejo do mago. O efeito real não é, neste caso, causado pela entidade evocada pelo mago, mas por outro ser. A vontade absoluta do mago é, assim, expressada de maneira indireta, já que o efeito ocorre sem o seu conhecimento. Eu deverei dar mais alguns detalhes sobre as várias formas nas quais as entidades normalmente aparecem etc. no capítulo sobre hierarquia.

O mago também pode estar interessado em aprender como um ser de outra zona é capaz de trazer à tona o efeito desejado em nosso mundo físico, seja mental, astral ou fisicamente. Desde que a vontade e o desejo do mago sejam análogos as qualidades das zonas com as quais ele esteja lidando, os seres encarregados preparam a causa necessária para o efeito no mundo das causas (Akasha – N.T) de sua própria zona com a ajuda do fluido elétrico e do fluido magnético, semelhante ao procedimento de Voltização, como descrito em “Iniciação ao Hermetismo”, ou diretamente pela palavra-poder (linguagem cósmica) e a guia através do mundo das causas da zona relevante ao mundo das causas da Zona da Terra, condensado pela imaginação e, de lá, dependendo do tipo de efeito que deva causar, para a esfera mental, astral ou física. Este é o procedimento real a respeito destes seres capazes de fazer sua influência operar de sua zona até nossa esfera. Apenas a estrita ordem de um mago, dada com a sua mais absoluta autoridade permite ao ser influenciar a nossa esfera de maneira efetiva de sua zona; agindo dessa maneira, a entidade não pode ser responsabilizada por nada; toda responsabilidade repousa com o mago. Para que seja ainda mais claro: o trabalho realizado por um ser é o mesmo tipo de trabalho que um servo realiza para seu senhor.

Claro, um verdadeiro mago nunca ousará pedir a um ser, principalmente a um ser negativo, para criar causas negativas, pois embora ele tenha se tornado o mestre sobre a vida e a morte, o mestre das leis, a Divina Providência ainda está acima dele, e ele teria que expiar, de maneira imensa, cada ato maligno pelo qual ele não pudesse se justificar.

Alguém poderia perguntar agora porque um mago utiliza um elemental, elemental, ser astral ou físico mentalmente, astralmente ou fisicamente para suas operações em nosso mundo ou esfera, ou mesmo em outra esfera, e porque ele não prefere trabalhar com o poder que ele mesmo adquiriu e assim causar o efeito mágico desejado. Ele é, de fato, capaz de causar certos efeitos quando opera na esfera mental através de elementais ou Volts, isto é, através do fluido eletromagnético, e ele também é capaz de gerar um certo poder físico por várias operações com elementares e de causar, desta forma, algum efeito físico. A diferença no procedimento jaz no fato de que as forças, seres, elementais, elementares etc. gerados por ele não podem operar de forma independente, uma

vez que não possuem intelecto; os seres de qualquer outra zona, entretanto, são, porque eles são seres inteligentes, capazes de executar trabalhos que exijam um certo grau de inteligência. Nos casos em que um mago consegue realizar seu objetivo sem qualquer ser, ele naturalmente desistirá de empregar um ser de outra zona para cumprir seus objetivos. Ele irá, acima de tudo, evocar seres em primeiro caso:

1. Ele deseja demonstrar sua autoridade sobre os seres.

E no segundo caso:

2. Para obter informação sobre as zonas das quais os seres vêm.

Qualquer mago experiente que deixa o mundo físico, seja com seu corpo mental, seja com o corpo astral para visitar as várias esferas da Zona da Terra, ou mesmo as outras zonas, perceberá que os seres de todas as outras zonas, independentemente de suas qualidades e capacidades, falam uma linguagem universal, chamada de “linguagem metafórica”, isto é, a linguagem da imaginação. Esta é a razão pela qual todos os seres conseguem se entender. Qualquer pessoa comum pode, entretanto, experimentar isso no momento em que deixa seu corpo físico, pois então ela é capaz de conversar com qualquer pessoa dentre os mortos, sem importar a qual país ele possa ter pertencido antes. Se um mago deseja dizer algo em uma esfera além do nosso mundo físico, isto é, se ele deseja formar ideias lá, ele também fará isso pela boca, mas nenhum som sairá dela; no lugar de vibrações de sons, imagens se manifestam e podem ser percebidas por qualquer ser.

Se, entretanto, um ser espiritual estiver corporificado em nosso mundo físico, isto é, se tiver deixado sua zona para ser adequadamente condensado em ordem de se tornar visível e audível, então esta linguagem metafórica é imediatamente traduzida para a língua que o mago conhece. Isto significa que, deva um mago chamar para condensação, da Zona da Terra para o nosso mundo físico, uma pessoa que antes da morte era chinesa, indiana ou de qualquer outra nacionalidade, ele verá que este espírito tem um domínio perfeito do idioma que o próprio mago fala. Uma pessoa religiosa se lembrará dos apóstolos e discípulos de Cristo que, após a morte do Salvador foram preenchidos pelo Espírito Santo, se tornaram capazes de falar qualquer idioma da Terra. Esta expressão da Bíblia “preenchido com o Espírito Santo” claramente significa que os apóstolos, os discípulos de Cristo, estavam naquele momento, pela iluminação do Espírito Santo, no mundo astral (ou seja, em contato com o mundo astral – N.T) e foram capazes de traduzir a linguagem metafórica para qualquer outra linguagem desejada. Isso não é nenhum milagre, pois está nas capacidades de qualquer ser. Qualquer pessoa que faça alguma ideia do Hermetismo saberá que a linguagem metafórica é a linguagem do universo, e que os povos antigos fizeram bastante uso desta linguagem metafórica ou cósmica. Os hieróglifos dos antigos egípcios são um exemplo marcante deste fato. Que as palavras expressadas pela linguagem metafórica possuíam um forte efeito mágico, não pode ser duvidado. E não é sem propósito que as pessoas do Oriente e outras mais fizeram uso da linguagem metafórica, pois no interior das fronteiras de seus países, esteve o berço de todas as ciências herméticas.

Vantagens e Desvantagens da Evocação Mágica

A maioria das pessoas que entra em contato com um livro de magia evocatória são levadas a, erroneamente, colocar imediatamente em prática o procedimento recomendado sem ter alcançado o grau necessário de desenvolvimento mágico. Elas pensam que as poucas e incompletas preparações recomendadas nas instruções serão o suficiente. Os motivos que levam a esse tipo precipitado de operação geralmente possuem várias causas. Com uma pessoa pode ser a mera curiosidade, que a faz duvidar se as outras esferas realmente existem. Outra pessoa pode ter vontade de ver espíritos, entidades e demônios, e ainda outra pessoa pode esperar obter certas vantagens através das operações mágicas. Uma quarta pessoa talvez possa querer evocar seres para conseguir, através deles, certos poderes e habilidades, se tornar mais famosa e conhecida etc. Algumas possivelmente pretendem adquirir certas informações de certos seres ou causar dano a pessoas que elas não gostem. Poderiam ser mencionados inúmeros motivos que levam à prática inconsiderada da magia evocatória. Este capítulo foi escrito especificamente para estas pessoas, pois elas deveriam levar este aviso a sério: a ignorância de forma alguma protege as pessoas do perigo e da tragédia que podem resultar de operações mágicas que sejam realizadas sem treino e sem desenvolvimento pessoal suficiente.

Se alguém sem preparação e treinamento mágico ousar se aproximar da prática da evocação, ele poder ter certeza de, ou não conseguir nenhum resultado, o que provavelmente fará que com desista completamente desse assunto, ou ter apenas um resultado incompleto, o que pode fazer com que se torne um completo descrente. Amargurado por conta disso, ele dirá que tudo isso é delírio sem ter procurado identificar as causas de sua falta de sucesso em si mesmo, e sem se tornar ciente da necessidade de ir mais fundo no conhecimento da ciência mágica se ele deseja alcançar o sucesso.

É exatamente o oposto com pessoas que, tanto durante sua encarnação atual ou durante encarnações anteriores, alcançaram ao menos algum grau de perfeição espiritual e que possuem um certo poder de imaginação. Elas não serão capazes de conseguir resultados perfeitos, mas, provavelmente, resultados parciais. Estas pessoas são corretamente chamadas de feiticeiras ou necromantes do ponto de vista hermético. E geralmente são essas pessoas que caem nas mãos de poderes invisíveis, como pode ser visto pela História. O exemplo mais marcante e conhecido é a tragédia do Doutor Fausto, popularizado por Goethe. Eu deverei desistir aqui de descrever a personalidade do Doutor Fausto, mas todo mago será capaz de explicar o que houve neste caso.

Todo mago genuíno trabalha de forma consciente com os seres, ele é para eles uma pessoa com certa autoridade, força e poder; devido a sua maturidade e desenvolvimento mágico, sua atitude em relação aos seres espirituais é bem diferente da atitude de um feiticeiro. A influência de um mago sobre uma entidade, da mesma forma, é muito diferente, e os perigos aos quais o mago pode ser exposto são tão pequenos que eles mal precisam ser mencionados. O mago está sujeito a apenas algumas tentações dos seres, mas já que ele alcançou o equilíbrio mágico, nada pode desviá-lo de seu caminho, nem mesmo os projetos mais tentadores. Os seres reconhecem a sua autoridade e o tratam como seu mestre, como a imagem da criação, a imagem de Deus, e estão sempre prontos para servi-lo sem nem mesmo ousar pedir recompensas por seus serviços. É diferente com um necromante ou um feiticeiro, entretanto, por causa de sua

inabilidade para criar o poder de autoridade necessário em relação aos seres. Ele está sempre correndo o risco de perder seu equilíbrio às custas de sua individualidade e desenvolvimento mágico.

Se um feiticeiro ou um necromante possui um poder relativamente alto de imaginação e é capaz de elevar parcialmente sua consciência, pode acontecer que, ao usar magia através dos nomes bárbaros, ele seja bem sucedido em ter uma de suas evocações traduzida para a linguagem da entidade, e o ser evocado ouvirá sua voz. A próxima questão que pode surgir é se o ser reage a evocação e está disposto a fazer o que o feiticeiro quer que ele faça. Pois o ser logo percebe se o feiticeiro é maduro o suficiente e desenvolvido o bastante para ser capaz de coagir a entidade ou se ela pode se opor facilmente. Se uma entidade positiva, boa, estiver envolvida, ela terá piedade do feiticeiro. Se o feiticeiro tiver evocado um ser indiferente e menos ativo e o ser tiver certeza de que o desejo do feiticeiro, se realizado, não pudesse feri-lo (ao feiticeiro – N.T), então poderia, vez ou outra, dar uma amostra de simpatia e executar a tarefa que o feiticeiro quer que seja realizada. Mas se o feiticeiro deseja qualquer coisa que possa feri-lo ou a qualquer outro ser sem que possa ser completamente responsabilizado por isso, então a entidade não reagirá à evocação do feiticeiro. Todos os meios de coerção mencionados em vários livros para o uso do feiticeiro para fazer com que os seres trabalhem para ele são inefetivos e meras frases com somente um pequeno ou nem mesmo nenhum efeito em seres astrais. Seres negativos, por outro lado, preferem reagir às intenções más e negativas e procuram ajudar o feiticeiro em sua realização. Mas um líder demoníaco também sabe muito bem que não precisa fazer o que o feiticeiro deseja, caso o feiticeiro queira algo que o deixaria com muitas dívidas kármicas ou pelo qual ele não poderia se responsabilizar do ponto de vista kármico. Em um caso assim, nem mesmo um demônio ousaria atender ao pedido do feiticeiro, pois esse ser, mesmo sendo um ser negativo, depende da Divina Providência. Ele não pode, por sua própria conta, criar vibrações que causariam um estado caótico na harmonia de uma esfera. Assim, é necessário apontar de novo e novamente que um certo grau de desenvolvimento e perfeição mágica é absolutamente necessário para a evocação de entidades de qualquer esfera, e para ser capaz de viajar com a consciência até a zona ou a esfera relevante e traduzir os pensamentos para a linguagem metafórica ou cósmica para que a entidade o compreenda.

Com estes pontos em mente, o mago perceberá o verdadeiro valor do livro de encantamentos que ele começou para seu uso pessoal, e que o livro na realidade é o livro da linguagem cósmica no qual ele anotará todos os procedimentos de sua arte evocatória traduzidos para a linguagem pictórica simbólica. Um feiticeiro ou um necromante que trabalham seguindo os piores rituais e executam as mais bárbaras invocações e evocações é, de forma alguma, capaz de praticar evocações de maneira sistemática, isto é, iniciar uma conversação com o ser desejado, sem mencionar a autoridade que ele deveria ser capaz de representar, pois a ele falta a maturidade e a perfeição mágica necessária. Um necromante pode, no máximo, se colocar em um estado de êxtase durante suas operações, o que não é mais do que um grito na zona em questão, mesmo se as suas citações forem as mais aterrorizantes e pareçam a ele bastante promissoras.

Na maioria dos casos o feiticeiro, durante o seu estado de êxtase, se torna uma vítima das mais enganosas alucinações. No caso mais favorável, uma evocação assim incompleta de um feiticeiro pode, de forma inconsciente para ele, resultar na criação de um elemental ou um elementar, pertencente ao estresse

extático dos nervos do feiticeiro, dependendo da quantidade de força nervosa que ele projeta de seu círculo mágico para o triângulo mágico. Tal elementar pode então, de forma inconsciente, assumir a forma do ser que deveria ser evocado; o feiticeiro, incapaz de saber a diferença, trataria o elementar como a entidade sendo evocada por ele. Esse elementar seria capaz de despertar certos desejos em seu criador e prover sua própria satisfação (ou seja, alimento – N.T). Contudo, eu já disse o suficiente sobre isso em meu primeiro livro “Iniciação ao Hermetismo”.

Em conexão a isso, devo mencionar que o mago deve ter uma ideia clara a respeito do quê é um contrato, como um contrato é feito, quais são as suas desvantagens etc. Agora eu darei mais detalhes desse assunto.

Caso um mago ou um feiticeiro seja bem sucedido em realmente chamar o líder de uma certa esfera para o mundo físico através da elevação extática de seu espírito, tal líder, se for um negativo, sempre tentará ter sob sua influência não apenas a alma, mas também o espírito do feiticeiro em ordem de torná-lo completamente dependente. O feiticeiro normalmente percebe durante sua segunda ou terceira operação que ele não é mais capaz de se colocar no mesmo estado de êxtase que previamente o ajudou a obter uma certa influência na esfera relevante. Isso é razão o bastante para causar uma sensação de desconforto dentro dele, o que geralmente faz com que ele se agarre ao ser que aparece para ele em ordem de ter seus desejos realizados. Agora, o líder que aparece para o feiticeiro não reagiria mais a ele, se não tivesse certeza de que a alma e o espírito do feiticeiro fossem maduros o bastante para ele, e, portanto, paga para tentar obter ambos.

O líder visualiza os muitos desenvolvimentos kármicos pelos quais o feiticeiro já pode ter passado e durante os quais ele alcançou um certo grau de inteligência e maturidade e, portanto, ele está certo de que o feiticeiro prestará bons serviços a ele depois de sua morte. A entidade já sabe de tudo isso ainda na sua própria esfera, enquanto observa o feiticeiro executando suas operações. Se parecer vantajoso o bastante, um líder, geralmente um negativo, aparecerá para o feiticeiro e tentará adquirir o feiticeiro para si a qualquer custo. Dependendo da personalidade do feiticeiro, o ser aplicará os mais variados métodos, conhecendo bem os pontos mais vulneráveis nos quais pode atingir o feiticeiro. Se, por exemplo, o feiticeiro for medroso de alguma maneira, o ser buscará amedrontá-lo para fazer com que obedeça. Se, entretanto, o feiticeiro for de alguma forma consciente de suas capacidades espirituais e psíquicas, a entidade tentará ganhá-lo com todos os tipos de promessas, por exemplo com a promessa de que fará qualquer coisa etc. Mas, ao mesmo tempo, pontuará que isso não seria possível sem um acordo mútuo, e procura destacar as vantagens de um contrato. Então cabe nesse momento ao feiticeiro resistir a essas tentações da entidade e se opor a elas. Um conflito no interior da consciência do feiticeiro se iniciará e se transformará em um conflito terrível, pois a consciência de um homem é a forma mais sutil da Divina Providência. Se, contudo, o feiticeiro não quiser dar ouvidos às advertências divinas, isto é, seguir a sua consciência, mas suprimi-la a despeito de sua repetida aparição, então ele se torna uma vítima da entidade ao fazer um contrato ou um acordo com ela. Portanto, eu examinarei isto mais de perto, do ponto de vista hermético. Por que um ser espiritual deseja possuir a alma e o espírito de um feiticeiro? Existem muitas razões para isso. Em primeiro lugar, nenhum ser, menos ainda um ser negativo, fará qualquer coisa para o feiticeiro sem a esperança de uma recompensa adequada. O feiticeiro é forçado pelo contrato a deixar a Zona da Terra após deixar seu corpo físico. Ele realmente é

levado embora pelo diabo, como afirmam as lendas, e deve viajar até a esfera daquele ser com o qual ele fez um contrato para agir lá como um servo.

O líder, com quem o contrato foi feito, geralmente emprega um feiticeiro desencarnado como um mensageiro na esfera mental, astral e física da Zona da Terra, onde ele tem que executar tarefas para seu mestre, correspondentes a esfera negativa daquela entidade. Tal entidade gosta de estar conectada com o feiticeiro pois ele foi criado a imagem e semelhança de Deus e, desta maneira, possui quatro polos e conseqüentemente muito mais possibilidades do que a própria entidade. Na maior parte dos casos, o servo do líder, neste caso um ser humano, é transformado em um espírito familiar ou factótum e é colocado à disposição de outros feiticeiros semelhantes. Na função de um espírito familiar, é concedido ao feiticeiro todo o poder que o próprio líder possui, já que a partir daquele momento ele se torna um agente da entidade. A transferência de poder para o feiticeiro é efetuada tanto por um *Ankhur* do líder ou do dirigente dos demônios ou influenciando-o com o poder da zona para que ele possa trazer à tona os efeitos desejados por si mesmo e assegurar os resultados esperados, ou ele até mesmo pode ser suprido com outros serviços para auxiliá-lo a realizar as tarefas dadas a ele. No entanto, se esses serviços são mesmo habitantes dessa zona e, como tais, simples subordinados de seus mestres ou se são vítimas como descrito acima, é difícil determinar, pois tais seres não têm permissão de dizer nada sobre si mesmos à qualquer um. Também é possível que períodos indesejados tenham sido apagados da memória e da consciência desses espíritos, tanto por feitiços mágicos quanto por outras práticas. E assim o feiticeiro, a despeito das qualidades que ele possui através de sua natureza quadripolar, se torna dependente do líder daquela esfera, isto é, da esfera de seu líder, e isso o impede de se libertar das amarras dessa entidade e viver sua própria vida. Ele se torna um instrumento sem livre arbítrio do líder e deve fazer tudo o que o ser quiser.

Após ter selado o pacto ou o contrato, o feiticeiro não pode realizar qualquer trabalho durante semanas ou meses. Durante esse período ele aprende com seu líder inúmeras práticas e é iniciado no uso de seus poderes. O selamento de tal pacto na verdade não é tão diferente do que é dito nos grimórios ou livros mágicos. Existe, contudo, uma pequena diferença que é pouco conhecida pelas pessoas: o pacto em si não é escrito pelo ser espiritual, mas, na realidade, elaborado e escrito pelo próprio feiticeiro, como o livro dos encantamentos. O texto do pacto é escrito com tinta comum. Uma tinta especial, entretanto, pode ser utilizada para esse propósito, dependendo dos rituais aplicados, mas não é muito importante. O contrato afirma claramente quais serviços devem ser prestados pelo ser e quais desejos deve realizar, quais possibilidades são dadas ao feiticeiro com este pacto, incluindo outras condições que devem ser cumpridas pela entidade em nome do feiticeiro. Em outra página do contrato são escritos os deveres que, por um lado, o feiticeiro deve executar para o ser e que, por outro lado, o próprio ser exige que se cumpram. Adicionalmente, é declarado de que maneira o ser pode ser contatado e se ele deverá aparecer de maneira visível ou invisível; como serviços, colocados a serviço do feiticeiro, devem ser tratados etc. O ponto mais importante é o período em que o contrato é válido e que depois da data de expiração deste contrato, o feiticeiro é obrigado a viajar para a esfera do demônio. Também a maneira em que o feiticeiro morrerá no mundo físico e como ele se mudará para a esfera do líder é fixada pelo contrato. Todos os principais pontos e condições são combinados entre ambas as partes, e a entidade geralmente assina o contrato com seu próprio selo, utilizando a mão do feiticeiro

como intermediário, e o acordo mútuo é referendado. Também é bastante possível que a entidade peça ou insista que o feiticeiro assine o contrato com seu próprio sangue. Mas contratos foram e ainda são assinados sem essa condição. Geralmente o contrato é escrito em duplicata; uma cópia permanece nas mãos do feiticeiro e a outra é para a entidade. Nos livros é afirmado que as entidades levam ambas as cópias, mas isso raramente é feito e acontece apenas com uma categoria de seres. Normalmente, a segunda cópia é dobrada pelo feiticeiro e então queimada. Esta queima do contrato na verdade significa que as ideias e assuntos do acordo são transmitidas para a zona relevante.

Desta maneira, ou de maneira similar, que pode ter poucas diferenças que não são nenhum pouco essenciais, pactos são selados, especialmente pactos com seres negativos. Tal pacto não pode ser quebrado nem pelo feiticeiro e nem pela entidade, e deve ser cumprido incondicionalmente. Frequentemente acontece que a vítima nem mesmo sabe que selou um pacto terrível e chega naquela esfera sem saber que ele tem que pagar os deveres que a entidade prestou a ele na Terra. Se, contudo, uma consciência pesada começa a trabalhar na mente do feiticeiro antes que o contrato expire, e se, como consequência, o feiticeiro tenta se libertar por qualquer meio que seja, então o ser tentará qualquer coisa para prejudicar e destruir o feiticeiro. Muitas provações da bruxaria do passado são provas inegáveis disso e feiticeiros que se arrependeram de selar contratos e que, por isso, tentaram todos os meios e formas de livrarem-se, tiveram que expiar amargamente sua quebra de contrato pela instigação dos seres referidos. Muitos feiticeiros dos tempos antigos não puderam evitar a pira funerária porque a ideia e a centelha divina dentro deles prevaleceu e fez com que preferissem a morte em vez de permanecer em contato com um demônio até a expiração do contrato. Porém, feiticeiros que aderiram estritamente aos pontos do contrato e cumpriram cada dever até o período de expiração do contrato sempre permaneceram sob a proteção dos poderes negros e nenhuma força no mundo poderia prejudicá-los. Aqueles que não aderiram estritamente ao contrato e se arrependeram de seu erro foram severamente perseguidos pelas entidades, pois elas sempre encontram formas e maneiras de prejudicar seus antigos protegidos.

O tipo de contrato descrito acima pode ser considerado como o tipo usual, pois o feiticeiro tenta contatar a entidade através da evocação mágica e manter essa conexão com o ser tanto diretamente quanto pelo espírito familiar que serve a entidade.

O leitor pode perguntar se tal feiticeiro é condenado a servir a entidade ou líder eternamente. Responder a essa questão não apresenta nenhuma dificuldade ao mago que é igualmente familiar com todas as esferas. Assim que o feiticeiro retribuiu em justa medida ao líder por suas obrigações na Terra — isso pode levar, em nossa cronologia, muitas centenas de anos, já que tempo e espaço estão ausentes nas esferas —, a consciência do feiticeiro recomeçará a trabalhar nele mais e mais, e sua natureza quadripolar começa a se sentir cada vez mais livre das amarras. Quando o feiticeiro tiver pago de volta cada centavo de seu débito, ele poderá fazer novamente o que desejar. Porém se, naquele ponto, ele ainda reprimir sua consciência, recusando-se a segui-la, ele permanecerá na esfera do líder e irá, eventualmente, perder sua quadripolaridade e se identificará com o plano no qual vive, adotando a sua vibração para sempre. Assim ele terá condenado a si mesmo. O feiticeiro então deixa de ser um ser humano, a imagem de Deus, e se torna um ser daquela esfera, isto é, ele decai e vira um demônio. Este certamente é o estado mais lamentável em que um ser humano pode ficar, e

pode ser chamado de danação, do ponto de vista religioso, um verdadeiro pecado contra o Espírito Santo.

Este seria o procedimento completo para o selamento de um contrato entre um feiticeiro e um ser de outra zona. Caso o feiticeiro siga a voz de sua consciência, ele será capaz de deixar a zona do líder e encontrar uma nova casa na Zona da Terra. Aqui ele pode viver mais uma vez como um ser quadripolar e renovar seu desenvolvimento espiritual. Se, neste caso, se fizer necessário que ele venha para nosso mundo físico, este renascimento será concedido a ele sem qualquer dificuldade, pois no mundo físico é muito mais fácil se purificar e trabalhar no desenvolvimento mágico, como outros seres. Um feiticeiro reencarnado é então capaz de adquirir, em nosso mundo, grande poder mágico, uma vez que ele já possui experiência com seres negativos. Esses feiticeiros reencarnados são magos de nascimento, pois eles possuem capacidades mágicas natas e não precisam acumular muito conhecimento ou se submeter a um treino especial em magia. Não pode ser negado, entretanto, que poderia acontecer novamente que tal pessoa seja subjugada pela tentação de fazer mal uso desses poderes e que o mesmo líder de espíritos possa se aproximar dele outra vez, possivelmente sob um novo disfarce para reconquistar sua vítima com a intenção de levá-la novamente a sua esfera após sua morte física. Esse feiticeiro, contudo, possui muito mais livre arbítrio nesta Terra e pode, assim, resistir melhor às tentações. Sua consciência, também, trabalha muito melhor e o alertará mais fortemente do que a consciência de um ser humano sem essa trajetória pessoal. Por isso, raramente acontece de um feiticeiro cair uma segunda vez. Geralmente ele está tão purificado pela própria existência que ele caminha na verdadeira senda da magia e é menos inclinado a fazer contratos com demônios e seres negativos.

Esta declaração de fatos verdadeiros deve ser um alerta para todos os buscadores genuínos não trilharem o caminho da feitiçaria, pois pode-se ver pelo que já foi dito acima que essa direção é um grande regresso na evolução e desenvolvimento espiritual de um ser humano. Que tudo o que eu afirmei não é uma história fantástica inventada, mas sim um fato verídico e triste pode ser verificado por qualquer mago verdadeiro. Um feiticeiro reencarnado que segue no caminho da verdadeira iniciação é exposto a um número muito maior de tentações do que uma pessoa comum que está no início de seu desenvolvimento espiritual. Os planos que previamente o aprisionaram tentam de tempos em tempos e das mais refinadas formas recuperar sua antiga vítima e tê-la sob seu controle.

Neste trabalho eu não pretendo nomear ninguém dos tempos antigos ou atuais que selou tais acordos com entidades, mas além dos casos normalmente conhecidos do público, como o do Doutor Fausto e Urbain-Grandier, existem numerosos outros casos dos quais o público nunca ouviu falar.

Existe ainda mais uma forma de selar contratos, conhecida por poucos iniciados. Este deveria ser um aviso para todos aqueles que tentam contatar vários tipos de seres. Este pacto não é realizado diretamente, mas através de um corpo humano pré-existente. Qual das duas maneiras de selar um contrato é a mais vantajosa, depende da visão individual do mago. O modo menos conhecido pode ser preferido por pessoas já desencarnadas assim como por seres da Zona da Terra, até mesmo por seres das zonas mais elevadas.

A contatação através de um ser humano requer o controle do ser humano sobre os elementos, o princípio da luz — e do Akasha —, uma inteligência superior e uma maturidade mágica do lado do ser espiritual que deseja entrar em contato

com um ser humano e fazer um contrato com ele. Do ponto de vista hermético, tal contrato é bem possível e é realizado por um número de feiticeiros sem que eles se diferenciem das pessoas comuns por qualquer coisa estranha ou sobrenatural. Apenas um bem treinado clarividente e os olhos de um mago genuíno são capazes de distinguir tal pacto. O feiticeiro normalmente é convidado para um contrato desse tipo por seres dos elementos, que vivem próximos da Terra.

Se todas as condições necessárias forem cumpridas, a execução de um contrato desse não apresenta nenhuma dificuldade. O método reside no seguinte procedimento: o ser busca por um corpo físico em qualquer lugar do mundo material no momento de sua morte. Um corpo saudável é preferível nesse caso, um corpo que morre de uma pequena causa como por exemplo durante um acidente. Também corpos que morrem em consequência de uma inflamação nos pulmões, encefalite, insuficiência cardíaca etc., podem servir a esse propósito. Por outro lado, corpos que foram destruídos por tuberculose ou outras doenças infecciosas de órgãos vitais e nos quais essas doenças foram a causa da morte não são bem vindos. A restauração da harmonia em um corpo que tenha sido destruído por essas doenças exigiria muito esforço. No momento em que o fio que liga o corpo, a alma e o espírito se rompe e a matriz da vida é interrompida, a entidade toma conta do corpo e é capaz de construir uma nova ligação entre si e o corpo humano fazendo o que eu já descrevi em “Iniciação ao Hermetismo”, isto é, empregando o fluido luminoso. É bastante claro que o ser — antes de se ligar ao corpo físico — deve modelar seu corpo astral de acordo com o formato e tamanho do corpo humano relevante, utilizando para esse propósito a matéria dos elementos, em ordem de estabelecer uma união harmoniosa dos dois filamentos vitais: a matriz mental e a matriz astral.

O ser que possuiu o corpo humano da maneira descrita se torna um ser humano em um corpo emprestado. Os parentes e testemunhas acreditam que a pessoa até há pouco agonizante retornou a vida como se por um milagre e finalmente se recuperou. É assim que os parentes e aquelas pessoas que não são capazes de observar através da clarividência a saída do corpo astral do corpo físico julgarão o evento. Já que a entidade possui um grau miraculoso de adaptabilidade, mantém todas as faculdades e poderes do mundo astral e sabe de tudo, ela continua fazendo o papel da pessoa que na verdade morreu, mas tentará desaparecer da presença dos parentes da pessoa falecida e entrar em contato com o feiticeiro sem chamar atenção. O ser conserva todas as suas habilidades no corpo novo e se coloca à disposição do feiticeiro. Com a exceção de um verdadeiro mago, ninguém jamais descobrirá os verdadeiros fatos e ninguém achará suspeito que dois amigos ou um namorado e uma namorada se encontrem, e as pessoas próximas a eles dois nunca desconfiarão da verdadeira relação entre os dois. Os serviços que o ser pode prestar ao feiticeiro durante sua existência física são exatamente os mesmos que o mago poderia conseguir se entrasse em contato com outro ser daquela esfera. Se o feiticeiro deseja que sua influência trabalhe no plano astral ou no mundo mental através desse ser então a entidade entra em um estado de transe e assim consegue executar os desejos do feiticeiro.

A questão do contato carnal geralmente é discutida no momento da primeira citação ou encontro com o feiticeiro, e o feiticeiro é bem informado de todo o procedimento. Que o feiticeiro nunca deve dizer uma palavra sobre o assunto para qualquer pessoa, é muito evidente, pois de outra maneira ele teria de pagar com a própria vida por sua tagarelice.

Feiticeiros frequentemente instigam sereias a possuírem os corpos de mulheres atraentes deste mundo da maneira mencionada acima para poderem ter contato carnal com estas ondinas, e até mesmo se casam com esses seres. Nessas ocasiões, não há nenhuma diferença entre uma mulher normal e uma ondina encarnada, pois esta, em seu corpo carnal, estava sujeita as mesmas leis que qualquer outro ser humano. Ela manteve, entretanto, todas as faculdades e poderes do elemento água, e fez uso deles em sua encarnação. A ondina encarnada podia inclusive ter filhos. Mas o fato mais trágico sobre isso é que ela exigia que o feiticeiro fosse absolutamente fiel, já que ela mantinha relações entre seu corpo físico e o corpo físico do feiticeiro. Se o feiticeiro desejasse ter relações sexuais com outra mulher, ele corria o risco de ter de pagar por isso com sua vida. Em tal caso, a ondina também não seria mais capaz de permanecer no mundo físico e fazer mais contatos. Logo após a morte do feiticeiro que tinha se tornado seu amante ou marido, ela também morreria. E após a sua morte a ondina não viajaria para a Zona da Terra como qualquer outro ser humano comum, mas precisa retornar ao elemento da água e viver lá novamente como uma ondina.

Se um mago com um alto nível de perfeição e relação com Deus executasse esse procedimento ele poderia, através de seu poder criativo, desenvolver na ondina o mesmo tipo de harmonia dos elementos que qualquer ser humano possui. Ele seria capaz de criar um novo ser humano cujo espírito seria imortal, assim como o espírito de qualquer outra criatura humana. Contudo, um verdadeiro mago nunca executará tais operações sem possuir razões suficientes. Eu mencionei isto aqui apenas porque quero mostrar que coisas assim estão dentro das possibilidades do mago. O não-iniciado pode acreditar que isso não passe de um conto-de-fadas fantasioso, porém, do ponto de vista hermético, essas coisas são bem possíveis e podem ser realizadas facilmente. O verdadeiro mago não terá nenhuma dúvida sobre essas possibilidades.

Além do espiritismo, existe ainda um outro tipo de evocação de espíritos chamado necromancia. A diferença entre um feiticeiro em um necromante é a seguinte: o feiticeiro geralmente tenta entrar em contato com seres superiores da Zona da Terra, com os líderes dos elementos ou com os líderes das outras zonas; o necromante, por outro lado, meramente pratica a evocação de pessoas falecidas. O método da necromancia é bastante simples e um mago que ainda não alcançou a perfeição é capaz de aplicar esse método com mais sucesso do que um feiticeiro realizando evocações. Um necromante enfrenta os mesmos tipos de perigos que o feiticeiro, já que um ser humano falecido também pode possuir o necromante completamente e torna-lo dependente. Se um necromante se torna muito dependente de um ser astral que ele não consiga fazer nada sem o conselho e a ajuda do ser, então podemos falar de uma espécie de contrato nesse caso, embora esse tipo de pacto possa não ter as mesmas consequências que os pactos tratados antes.

O mago é capaz de contatar qualquer ser do mundo astral sem qualquer perigo, sem se tornar dependente dele e sem cair vítima da necromancia. Um necromante é uma pessoa com um baixo grau de desenvolvimento mágico e espiritual, cujo principal objetivo é entrar em contato com seres astrais da Zona da Terra, preferencialmente pessoas mortas. O necromante irá, na maior parte dos casos, tentar fazer uso de uma entidade do plano astral, isto é, ele ou irá exigir do ser certos deveres mágicos no plano físico, astral ou mental ou simplesmente tentar satisfazer sua curiosidade. Para este propósito, o necromante escolherá um ser humano falecido que durante sua vida na Terra se ocupou com qualquer uma das ciências ocultas e que provavelmente atingiu um certo grau de habilidade

nisso. Se tal pessoa acontece de ser um verdadeiro mago que seguiu o genuíno caminho da iniciação e aprendeu todas as suas leis aqui na Terra, tendo atingido assim um certo nível de perfeição e que, com espírito nobre sempre ansiou por bons objetivos e controlou os poderes negativos ele irá, se julgar benéfico, aparecer ao necromante e apontará a ele as vantagens e desvantagens de seus projetos e intenções. Um verdadeiro mago nunca irá, contudo, manter um contato frequente com um necromante, nem tentará influenciá-lo de forma a fazer com que o necromante se torne dependente dele. Ele sempre estará pronto para alertar o necromante e o dará permissão para chama-lo em caso de emergência. Além do mais, ele dará bons conselhos ao necromante e o iniciará nas leis da esfera astral, mas nunca estará disposto a servir o necromante, ou a fazer o que quer que o necromante deseje, inclusive realizar seus desejos materiais. Somente maus magos com pouca experiência e uma afeição por forças negativas ou por mera feitiçaria tentará manter contato com um necromante ou auxiliá-lo a realizar seus desejos e satisfazer sua curiosidade. Se o necromante, sob o controle de tal ser entrar em sua esfera, ele adquirirá o mesmo tipo de vibração que aquele ser possui na Zona da Terra e, assim, se tornar um companheiro sofredor. Então, o ser astral irá prevenir o necromante de fazer qualquer progresso em seu desenvolvimento espiritual e mágico e providenciará para que ele nunca seja iluminado ou abençoado com um avanço pessoal. A entidade então estará cheia de prazer malicioso pois terá sucedido em prejudicar um ser humano na Terra. Isso o recorda de sua própria vida na Terra, de seus obstáculos e dificuldades lá, as tentações que não pôde resistir, os poderes que usou de forma errada e a falta de oportunidade para a sua verdadeira iniciação, e por isso tentará atrapalhar o necromante em seu desenvolvimento. O perigo que surge para o necromante em um caso desse não precisa ser analisado. Entretanto, eu mencionarei o fato de que um necromante pode ser facilmente vampirizado por tal entidade e que a entidade tentará concretizar no plano astral seus planos egoístas através dos poderes vampirizados do necromante.

Assim, todo estudioso é alertado a não buscar tais contatos e a não depender de qualquer entidade. O modo pelo qual um necromante contata um ser do plano astral reside em dois métodos. Um método é espírita: ao ser é pedido que se revele com a ajuda de intermédios; isto é, pela escrita mediúnica ou por médiuns postos em estado de transe. Este método exige grande perseverança até que o ser seja capaz de fazer contato direto e aparecer para o necromante. O outro método é aquele da evocação: o necromante faz o contato com a entidade através de uma foto da encarnação passada do espírito ou vitalizando aquela foto até que o espírito saia dela como um elementar, assumindo a sua forma passada. Um necromante normalmente não é bem sucedido imediatamente, mas se continuar com seu trabalho de maneira persistente ele poderá, dependendo de sua maturidade, desenvolvimento, força de vontade e imaginação, forçar a entidade a aparecer visivelmente para ele.

Um necromante dificilmente pode diferenciar se, em tal caso, seu poder de imaginação desempenha o papel principal, ou se ele criou um elementar, ou se a conexão visível com o ser realmente foi alcançada. Mas um necromante de mentalidade limitada não se importa com quem realizou a conexão ou o que de fato causou o efeito desejado, se foi seu poder de imaginação (fantasia), ou se a repetida tensão de seus nervos criou um elementar ou se o ser evocado realmente apareceu do mundo astral.

Caso o necromante tenha uma predileção por forças negativas, sua evocação e seus esforços para causar uma projeção no mundo astral

possivelmente será logo respondida por um mago negro que tentará ele mesmo entrar em contato com tal necromante. Todo o apetite do necromante por instruções, práticas, satisfação de curiosidade, realização de desejos, serão saciados por aquele ser. O necromante é responsável por tudo o que acontece e assim carregará seu karma por sua própria responsabilidade, especialmente se ele deseja ver saciadas aquelas vontades que ele não pode justificar. Que o fim de um necromante assim não pode ser outro além de um trágico fim, não pode ser enfatizado o bastante. Necromantes geralmente sofrem mortes não naturais ou causadas por repentinas doenças incuráveis.

Eu também devo mencionar o fato de que existe a possibilidade de um relacionamento passivo com seres do plano astral e com seres das zonas superiores. Essa comunicação passiva, entretanto, não é tão efetiva e não resulta em grandes resultados mágicos como a prática da evocação mágica. Também neste caso um pacto inesperado poderia ser a consequência final, e a pessoa que está nessa comunicação passiva algumas vezes se encontra em uma situação pior do que a do feiticeiro ou do necromante, pois não tem nenhum controle sobre o ser ao qual se ligou e nem sobre os efeitos causados por ele.

Existem dois tipos principais desta comunicação passiva: o primeiro é espírita: o próprio espírita é o meio para o contato ou comunicação com a entidade, seja pela clarividência, clariaudiência, escrita automática etc.; a segunda possibilidade para a comunicação passiva é a em que um hipnotizador ou um mesmerista faz a conexão com o ser por meio de um médium sonambúlico e mantém o contato de forma contínua, para a satisfação de sua curiosidade ou para certas tarefas no mundo mental, astral ou físico. Se o hipnotizador ou o espírita não passou por nenhum tipo de treinamento mágico e se, por isso, não possui o nível necessário de desenvolvimento e maturidade mágico, a saúde do médium pode estar ameaçada em ambos os casos. Muitos médiuns e espíritas que estiveram em constante conexão com um mesmo ser e que fizeram uso frequente dele, e, por esta razão se tornaram dependentes dele — o que na realidade resulta em um pacto indireto — tiveram de pagar por isso com doenças graves nos corpos mental, astral e físico. Muitos hospícios são testemunhas desses casos deploráveis.

Tudo o que eu disse acima se aplica especialmente ao trabalho de feiticeiros e necromantes com forças negativas e os perigos envolvidos. Em conexão a isso, eu gostaria de mencionar que o mago genuíno, que seguiu o caminho do verdadeiro desenvolvimento e que procura estabelecer contato com seres positivos, independentemente de seu ranque ou zona, não deve se tornar dependente deles, mesmo que sejam seres ou inteligências benévolas. Ele pode, se quiser, entrar em contato com uma entidade boa a qualquer momento, mas não deve se juntar a nenhum ser, mesmo que seja especialmente atraído por ele, pois se assim o fizer, um pacto também poderia ser o resultado, semelhante ao pacto com seres negativos, embora os perigos para um verdadeiro mago que trabalha com seres positivos não sejam tão grandes ou trágicos.

Também existem métodos e instruções para a criação de contratos com os gênios de qualquer zona, que, por conta desse contrato, podem aconselhar e assistir o mago em qualquer assunto. Claro, o mago genuíno irá, durante o percurso de seu desenvolvimento, tentar contatar seres positivos, já que isto sem dúvidas é necessário, mas ele não deve se permitir ficar dependente de nenhum ser, seja ele um anjo ou inteligência superior. Ao se tornar dependente de um ser bom, o mago poderia, como o feiticeiro, adquirir a vibração da esfera da qual o ser tenha vindo e, pouco a pouco, se influenciaria de maneira tão forte com esta

vibração que ele, inevitavelmente, assumiria completamente a natureza daquele ser. Tal entidade, contudo, não estará interessada em um contrato escrito.

Também existem métodos para o fechamento do mesmo tipo de contrato escrito ou pacto entre um mago e uma inteligência positiva superior. Com o contrato concluído, o mago pode ter certeza de que a entidade irá protegê-lo em qualquer situação; que o ajudará, alertará e realizará qualquer tipo de bom serviço para ele; mas após a morte do mago, o ser automaticamente irá atraí-lo à sua esfera. Naquela zona o mago não terá que servir o anjo guardião a força, mas de forma livre. Já que este mago está em constante conexão com seres bons, ele se tornará parte daquele plano e perderá qualquer interesse em escalar cada vez mais alto ou em viajar para outra zona. Ele permanecerá satisfeito com sua vida e sua escalada evolutiva será temporariamente interrompida.

Se um mago é enviado pela Divina Providência para a Zona da Terra ou para o nosso mundo físico para cumprir uma certa tarefa como um ser humano, ele começa a ansiar por uma esfera acima dele. Sem um mago, após ter se aliado a um gênio de uma certa zona, reencarnar em nosso mundo físico, então essa aliança anterior se torna aparente, por causa da habilidade especial do mago, seja no campo da ciência hermética ou em qualquer outro campo cultural como a arte, literatura etc. Isso demonstra que o procedimento é o mesmo, não importa se for com um ser positivo ou um negativo, e um mago genuíno nunca será atrapalhado em seu desenvolvimento por qualquer pacto com um gênio ou um anjo, mas avançará em seu desenvolvimento, desimpedido. Através de uma afeição igual por todos os seres, o mago sempre permanecerá consciente de seu desejo de se tornar um ser humano perfeito, criado à imagem e semelhança de Deus, e a verdadeira divindade será refletida nele. Ele não é influenciado por qualquer esfera, por isso pode atingir a verdadeira perfeição, assumindo-se que nenhum elemento predomina dentro dele e que ela tenha sido capaz de desenvolver em si mesmo o equilíbrio absoluto de todas as forças e poderes e conseguirá manter esse patamar de desenvolvimento no futuro.

As esferas superiores são o local onde é decidido se um mago deseja alcançar a mais alta perfeição possível ou se ele deseja se tornar um santo. Um mago desejoso do mais alto grau de perfeição pode se tornar o maior e mais elevado senhor da criação, pois ele simboliza completamente a completa e verdadeira imagem de Deus em todos os seus aspectos. Um santo, contudo, permanece sob um aspecto somente e alcança a perfeição nele. Ele se torna parte daquele aspecto e, finalmente, quando tiver atingido a perfeição nesse aspecto, ele perde a sua individualidade. O mais alto grau de perfeição que um humano é capaz de alcançar é se tornar um verdadeiro soberano, um verdadeiro mago, assim representando a verdadeira e completa imagem de Deus, na qual ele nunca perde ou é forçado a abrir mão de sua individualidade.

Através do conhecimento da hierarquia dos seres, de suas zonas, causas e efeitos, o verdadeiro mago é capaz de governar qualquer ser da criação, não importa que seja bom ou mau, já que isso na verdade é sua verdadeira função. Governar sobre os seres espirituais não significa necessariamente governar à força, pois os seres, bons ou maus, sempre estarão prontos para obedecer ao mago, para cumprir sua vontade e realizar quaisquer desejos seus sem pedirem por nada em troca. Os líderes das zonas também gostam de servir ao mago, e se o mago desejar, eles até mesmo colocarão à sua disposição os seres que os servem, e o proverão com o *ankhur* necessário sem nunca ousar pedir ao mago que assine um contrato com a zona relevante. O mago genuíno é livre para colocar sob sua vontade tantos gênios serviais quantos desejar, de quaisquer esferas que ele

queira; eles terão de obedecê-lo como ao seu mais alto mestre, seu soberano. O mago genuíno com um caráter nobre não fará diferenciação entre ou ser positivo ou um ser negativo, pois a Divina Providência não criou nada que seja impuro. Ele está bem ciente do fato de que demônios são tão necessários quanto os anjos, pois sem essas contradições não seria possível uma hierarquia diversificada. Seu respeito por um ser, seja positivo ou negativo, dependerá do ranque do ser. Ele próprio tomará a via dourada do caminho do meio, *o caminho da verdadeira perfeição*.

Os Spiritus Familiaris ou Espíritos Servis

A maioria dos grimórios ou outros livros que lidam com a magia de evocação falam frequentemente sobre espíritos servis, os assim chamados spiritus familiaris. De acordo com esses livros, espíritos servis são colocados à disposição do mago por seres superiores, principalmente pelos dirigentes dos demônios com a ideia de que o mago não precisa se preocupar pessoalmente com os dirigentes dos demônios, isto é, seus mestres, em cada ocasião e para cada assunto trivial. Os livros ainda afirmam que estes espíritos servis geralmente são enviados para o mago, ou, como deve mesmo acontecer, ao feiticeiro pelo líder ou pelo dirigente dos demônios com quem ele fez um pacto. Através de um ankhur, o espírito servil é provido por seu líder com o mesmo tipo de força, poder e faculdades etc. que o líder possui. O mago não se importa com quem causa os efeitos que ele deseja; seja o líder ou o espírito que o serve. Uma coisa, contudo, é importante: a responsabilidade kármica sempre é do mago ou do feiticeiro. Como já foi mencionado no capítulo que trata dos vários tipos de contratos, o mago deve, após o contrato ter expirado no mundo físico, seguir o dirigente dos demônios até sua esfera, e lá retribuir em igual medida pelo trabalho feito por ele. Este pagamento, é claro, não é de natureza material, mas espiritual.

Do ponto de vista hermético, o espírito servil não deve ser confundido com o espírito ancestral dos povos primitivos da antiguidade. Estes espíritos ancestrais foram, na maioria dos casos, os falecidos de uma tribo, seus ancestrais e pré-ancestrais, heróis etc. com quem uma espécie de necromancia era praticada, semelhante a um tipo mais primitivo de adoração fetichista através da preservação de um contato permanente com estes falecidos. Este tipo de necromancia pode ser comparado com o espiritismo dos nossos dias. Já que todo iniciado sabe sobre as práticas, operações de culto etc. necessárias para estabelecer um contato com um ancestral, com um espírito ancestral, eu não escreverei novamente sobre esse assunto. Não apenas cada família possuía o seu espírito ancestral ou fantasma doméstico; também haviam numerosas tribos com seus próprios gênios, como é conhecido pela História. O verdadeiro mago sabe dizer a diferença, da perspectiva hermética, entre um verdadeiro spiritus familiaris e um espírito ancestral.

A postura de um verdadeiro mago em relação ao contato com um líder, isto é, um ser superior, uma inteligência superior, é bem diferente daquela de um feiticeiro ou mago negro. O último quer ter seres sob seu comando sem qualquer esforço especial e sem as operações preparatórias e desenvolvimento mágico, para conseguir fazer com que esses seres o sirvam e o ajudem a realizar todos os seus desejos. Infelizmente, um feiticeiro é propenso a esquecer que fazendo isso

ele está carregando seu karma e que está fazendo isso às custas de sua evolução e, acima de tudo, as custas de seu desenvolvimento mágico. Entidades que servem a um feiticeiro nunca trabalham sem uma recompensa. Do ponto de vista material, estes serviços podem ser considerados empréstimos. Na verdade, o feiticeiro se torna o escravo do ser relevante, pois após a expiração de seu contrato, o feiticeiro deve, como já foi apontado, retribuir tudo. As entidades estão plenamente cientes deste fato, e sua devoção para com o mago, que é para garantir a ele que eles estão sempre prontos a servi-lo e a cumprir todos os seus desejos, frequentemente ilude o feiticeiro a pensar que ele se tornou o mestre sobre os seres. Seus desejos, suas reivindicações sobre esses seres aumentam durante o curso de sua aliança, e o feiticeiro eventualmente se transforma em um glutão. Apenas pouco antes da expiração do contrato, o feiticeiro percebe o que ele fez e quais responsabilidades kármicas ele colocou sobre seus ombros. Mas neste ponto geralmente é tarde demais, e todos os conselhos e instruções para se desvencilhar das amarras desse contrato são, do ponto de vista hermético, inúteis e impraticáveis, e na visão de um verdadeiro mago — completamente ridículos. Os efeitos negativos que foram postos em ação, não importa de que maneira, devem, de acordo com a lei de causa e efeito, ser devidamente ajustados e harmonizados.

Alguém poderia argumentar que a Divina Providência, em seus aspectos de amor e caridade poderia, em alguns casos, fazer uma exceção. Contudo, o mago genuíno sabe que as causas são sempre seguidas pelos efeitos pertinentes, ou de outra forma a Lei do Karma, a lei da retribuição, a regra da lei de todo o universo não seria verdadeira, ou seja, ilusória. Que as coisas não são assim, mas que, pelo contrário, tudo acontece de acordo com as mais genuínas leis e com a mais admirável precisão, não precisa ser enfatizado aqui. A caridade e o amor Divino como todos os seus outros aspectos tais como a benevolência etc. trabalham até o ponto em que o homem percebe que ele mesmo é a causa das tristezas que o subjugam, e este conhecimento possibilita que ele carregue esse fardo mais facilmente. Do correto ponto de vista universal a Providência, em seus aspectos de amor, benevolência etc. não pode mais intervir. Todo mago experiente, conhecendo as leis universais, enxerga a ordem. Todo mago genuíno deveria, assim, prestar atenção em não assinar um contrato que poderia interromper completamente sua evolução mágica e espiritual. Um verdadeiro iniciado não será nem mesmo tentado a realizar tais pactos com líderes superiores e bons, não importa o quão grande pareçam ser as vantagens. Se prender a seres espirituais e suas esferas significa perder a sua liberdade de pensamento e de ação.

Por quê, então, alguém poderia perguntar, seria necessário lidar com a magia de evocação; não é melhor trabalhar em sua própria evolução espiritual e deixar os seres onde estão? A resposta para essa pergunta é que o mago genuíno pode, se quiser, entrar em contato com quaisquer seres, positivos ou negativos, e que ele até mesmo deveria tratar como seu dever praticar a verdadeira magia da evocação, mas ele nunca deve se sentir tentado a se ligar a qualquer ser. Ele pode usar seus contatos para expandir seus conhecimentos sobre as várias esferas, aprender sobre as leis das mesmas e demonstrar sua autoridade mágica para aqueles seres com os quais ele trabalha durante suas evocações. Sem dúvida, tais entidades não estarão apenas prontas para dar a ele quaisquer informações que ele deseje, mas elas também estarão bastante satisfeitas em servi-lo, pois para elas o mago genuíno é seu mestre, o verdadeiro iniciado a quem devem obediência e lealdade. Elas nem mesmo se atreveriam a se aproximar de um verdadeiro mago que foi genuinamente iniciado na magia e que, assim, alcançou a perfeição nela,

com um contrato em mente. O mago pode, se julgar necessário, empregar espíritos servis de uma esfera ou de outra, mas ele sabe muito bem que ele não deve nada a eles, pois qualquer coisa que um ser possa estar fazendo para ele, ele pode fazer com seus próprios poderes como resultado de seu desenvolvimento mágico sistemático. O mago pode empregar entidades em primeiro lugar para ajudar seus companheiros homens, não a si mesmo, e em segundo lugar para utilizar o tempo precioso que foi poupado para seu próprio desenvolvimento. Esta é a atitude correta a se tomar e não pode ser comparada com a atitude de um feiticeiro, como pode-se facilmente perceber. O mago não é obrigado a praticar a magia da evocação o tempo todo, mas ele deve ser capaz de executar essas práticas de maneira bem sucedida sempre que necessário. O conhecimento exato da verdadeira magia da evocação aumentará sua sabedoria, seu poder sobre os seres do universo e, desta forma, fortalecer sua autoridade mágica. Um verdadeiro mago deve, portanto, ser perfeito em cada aspecto. Durante suas evocações mágicas, ele prestará atenção à hierarquia exata das entidades e irá:

1. Entrar em contato com os líderes dos elementos e seus seres; se necessário, também com seus espíritos servis, seus vassalos.
2. Considerar a Zona da Terra com todos os seus líderes e vassalos.
3. Mudar para os seres da Lua de acordo com sua hierarquia.
4. Lidar com os líderes da zona de Mercúrio.
5. Então ele se voltará para a zona de Vênus;
6. A zona do Sol.
7. A zona de Marte.
8. Zona de Júpiter.
9. E a zona de Saturno.

Evocação Mágica

Se o mago pegar um livro sobre evocação, ou se houverem, na sua biblioteca, muitos livros que lidam com esse assunto, ele encontrará uma certa conexão em todas as instruções, e se ele pegar todos eles juntos, ele será informado sobre como contatar uma entidade e quais fórmulas devem ser utilizadas para esse objetivo etc. Em nenhum desses livros, entretanto, ele encontrará as pré-condições para uma evocação bem sucedida. Por isso, não é nem um pouco surpreendente que praticamente todas as tentativas dão errado. Do ponto de vista hermético, qualquer contato com um ser espiritual de uma certa esfera deve ser tratado como uma espécie de evocação, independente do fato de métodos espíritas, necromânticos ou quaisquer outros métodos serem usados para estabelecer esse contato. A questão sobre se a entidade realmente aparece por causa dos vários métodos aplicados permanece sem respostas, pois apenas as pessoas que tentam esses métodos poderiam fazer uma verdadeira afirmação sobre isso. Se algumas vezes tais tentativas feitas de acordo com os métodos explicados nesses livros levam ao sucesso, ainda não é certo se os resultados são consequência dos métodos, pois outras práticas poderiam também ter desempenhado um papel decisivo. Por exemplo, no caso das evocações espíritas, o sucesso pode ser alcançado por muitos fatores diferentes, mesmo se uma grande quantidade de evidências indica que o sucesso é devido ao método sugerido de evocação. A subconsciência do médium pode ser a causa para o sucesso do espiritismo, caso haja de fato algum sucesso. Além disso, a criação subconsciente de fantasmas, elementais e elementares que podem ser gerados através da atenção aumentada e do poder de imaginação do operador pode, em tal caso, não ser atribuída a entidade, mas a própria individualidade do operador. Este fato dificilmente é reconhecido pela pessoa em questão.

Eu darei — do ponto de vista hermético — uma descrição completa de tudo absolutamente necessário para uma evocação bem sucedida, isto é, a conexão mágica real com seres de qualquer esfera. Acima de tudo, o mago ou a pessoa que planeja se ocupar com evocação mágica deveria saber que sem o desenvolvimento dos sentidos astrais, principalmente a clarividência e a clariaudiência, uma evocação bem sucedida não pode nem mesmo ser cogitada. Seria a mesma coisa se um homem cego tentasse percorrer uma rua desconhecida sem um guia. A clarividência e a clariaudiência são a primeira condição para conseguir contatar conscientemente uma entidade através da magia ativa. Se o mago não se importa com essa condição, ou se uma pessoa ousar tentar uma evocação sem possuir seus sentidos astrais treinados de acordo, ela pode ter certeza de que irá, como todos os outros operadores, se decepcionar e não terá nenhum resultado. Ao mesmo tempo, ele corre o risco de se degradar como um necromante ou feiticeiro se, durante um estado alterado, ele tiver qualquer resultado parcial de qualquer tipo, independentemente do fato de seus planos e intenções terem um bom motivo.

O mago deve, sob qualquer circunstância, ser capaz de fazer uso de seus sentidos astrais durante sua operação, porque assim ele será capaz de controlar de maneira exata todo o processo e não estará em perigo de ser enganado ou de trabalhar sem sucesso. Um mago que possui os sentidos astrais bem desenvolvidos sabe imediatamente se o ser envolvido é apenas uma criação de sua imaginação ou se é mesmo a entidade que ele queria que aparecesse de uma certa esfera. Uma evocação, do ponto de vista hermético, é desta maneira o contanto consciente com uma certa entidade, não sendo realizada pela

comunicação passiva — como descrito em “Iniciação ao Hermetismo”, no capítulo sobre a comunicação passiva com os seres — com o mago sendo usado como médium, mas fora de seu corpo.

O ser ou força de qualquer esfera que deva ser evocada fora do corpo do mago, pode tanto ser chamada para dentro do triângulo mágico, do espelho mágico ou para um material impregnado com um condensador fluídico líquido para ser condensada ali. No início, o mago não será capaz de fazer isso sem seus implementos mágicos. Mais tarde, assim que tiver adquirido mais experiência e assim que ele tiver uma esfera sob seu completo controle, ou seja, assim que os seres daquela esfera estiverem sob seu poder, obedecerem e forem leais a ele por reconhecerem sua autoridade mágica, ele conseguirá fazer sem os auxiliares mágicos. O mago experiente então estará em posição de chamar qualquer ser da esfera que ele tiver sob seu controle e trabalhar com ele sem se utilizar de auxílios mágicos. Ele pode chamar uma entidade para qualquer lugar e a qualquer hora, como e quando quiser fazer isso, sem precisar da ajuda do círculo ou do triângulo mágico e sem quaisquer preparações especiais. Um iniciante, por outro lado, deve necessariamente usar os implementos mágicos, pois eles são um suporte para a sua consciência e são, por isso, necessários para uma evocação bem sucedida. Se o mago possui controle total sobre uma esfera sem precisar utilizar qualquer arma mágica, ele avança para a próxima esfera superior e novamente faz uso de seus auxiliares mágicos, até que ele também controle aquela esfera completamente. O mago deve sempre ter esses três princípios em mente se quiser ter uma evocação bem sucedida:

1. Se ele planeja chamar uma entidade espiritual de uma certa esfera para a sua, sem importar se for chamá-la para um triângulo, espelho ou para um condensador fluídico, ele deve ter em mente que o ser só consegue se mover livremente em uma atmosfera apropriada para ele. Desta forma, ele deve criar artificialmente a atmosfera da esfera através da acumulação de luz, o material da esfera ou dentro do triângulo ou preferencialmente em todo o ambiente no qual ele estiver trabalhando. Se trabalhar com um espelho mágico, ele deve ser impregnado ou condensado respectivamente com o material luminoso da esfera. Quando trabalhar ao ar livre, a impregnação deve ser mantida em um limite que permita que o ser ou força que deva se manifestar tenha espaço o suficiente para se mover livremente. A luz acumulada ou impregnada deve possuir a cor apropriada a “cor-regente” do planeta em questão. Eu já forneci ao leitor e estudante informações detalhadas sobre a questão da impregnação ou acumulação de luz em ambientes em “Iniciação ao Hermetismo”, no capítulo tratando com a impregnação de ambientes. Se, por exemplo, uma entidade da esfera lunar é evocada para fora de alguém, a luz, ou preferencialmente o material a ser condensado deve ser de coloração prateada bem clara; no caso de um ser de Mercúrio, o material luminoso deve ser opalescente, para seres de Vênus, deve ser verde; seres do Sol, uma cor amarela dourada, para entidades de Marte, vermelho, para os de Júpiter, azul, e para os seres de Saturno, violeta-claro etc. Se, por exemplo, o mago chama um ser do elemento terra, ele deve acumular o elemento terra no triângulo mágico ou no espelho mágico com a ajuda de sua imaginação. Se ele deseja chamar até ele

um ser da Lua, ele deve criar a vibração da esfera da Lua. Nenhuma entidade é capaz de ficar em uma esfera que não seja apropriada para si. Se, em caso de um encantamento, este princípio não for respeitado, um ser pode ser forçado a vir a nossa esfera física, mas precisaria criar sozinho, nesse caso, a vibração esférica necessária. O mago então poderia perder seu controle sobre o ser, e sua autoridade mágica, também, sofreria com essa falha, pois o ser não consideraria o mago um ser perfeito e por isso não o respeitaria e se recusaria a obedecê-lo. Respeitar esse princípio e agir de acordo com ele é o mais importante quando evocações são realizadas, e por isso nunca deveria ser esquecido pelo mago verdadeiro.

2. O mago deve ser capaz de viajar, com a sua consciência, durante a evocação, para a esfera do ser mencionado, para que a entidade possa vê-lo. Essa transposição do espírito é feita através do princípio do Akasha, isto é, pelo mago se colocando no mesmo estado de transe no qual ele não conhece tempo e nem espaço, e é neste estado que ele chama, de acordo com a sua vontade e devido a sua autoridade mágica, o ser relevante. Sem essas capacidades o mago não é capaz de fazer com que a entidade apareça.
3. O mago deve invocar, com sua autoridade mágica, a admiração e obediência do ser, caso contrário nenhuma entidade — seja positiva ou negativa — irá respeitá-lo.

A autoridade mágica ou influência do mago não funciona em um ser por causa da personalidade do mago, mas porque ele influenciou ou se uniu a uma inteligência superior ao ser, ou parece uma divindade no aspecto autoritário para a entidade. Deste modo, não é o mago quem faz a influência funcionar no ser, mas a autoridade do ente superior ou da inteligência mais elevada possível; da própria divindade. Quando praticar evocação, o mago primeiro se influenciará ou se aliará com a inteligência superior. Ele apenas assumirá a forma da mais alta qualidade para a sua auto asserção como uma autoridade e demonstrá-la em casos obstinados nos quais a entidade tentar se opor a ele de alguma forma. Se o mago fosse tentar influenciar a entidade pela sua própria personalidade apenas, o ser poderia se recusar a obedecê-lo ou poderia, o que seria pior, enganá-lo de uma maneira chocante. Se, entretanto, o ser estiver recebendo suas ordens de uma inteligência superior, ou mesmo de Deus em qualquer aspecto, e não do próprio mago, então o ser deve, sob qualquer circunstância, obedecer ao comando. O mago já aprendeu em “Iniciação ao Hermetismo” a se identificar com alguma inteligência ou com um aspecto divino, onde escrevi sobre a comunhão com o deus individual.

Pode-se ver pelo que foi escrito acima que estes três princípios nunca foram mencionados em quaisquer instruções, porque nenhum dos autores teve qualquer experiência na evocação mágica. Desta forma, eles derivaram seus métodos de ensinamento de outras fontes escritas que, de fato, também estavam incompletas. Sem seguir estritamente os três princípios básicos, nenhuma evocação bem sucedida é possível!

Antes que um mago comece com a evocação de seres, ele deve possuir o procedimento completo precisamente escrito em seu livro

das fórmulas e deveria, se possível, saber de cor, para que não seja atrasado durante suas operações por ter que olhar para o livro. É possível que dificuldades surjam no começo da prática do mago, mas logo a repetida evocação de entidades aumentará sua autoconfiança. Além disso, ele perceberá que uma evocação não é apenas a chamada de um ser, mas um ritual regular, composto por um grande número de operações mágicas. O mago deve garantir que não exista nenhuma pausa em seu rito, pois cada pausa seria uma perturbação não somente para o mago, mas também para o ser evocado. Uma operação impecável é aquela que os grimórios chamam de círculo completo. Esta expressão não se refere ao círculo que é desenhado pelo mago para a sua proteção e como símbolo do macro e do microcosmo, que é a relação com Deus, mas se refere a operação mágica completa e coerente. O propósito da evocação, também, deve ser explicado em escrita antes de seu início, pois durante a evocação nenhuma questão adicional pode surgir. Como se pode adivinhar de todo o procedimento de preparação, uma evocação mágica cautelosamente preparada e precisamente completa requer muito tempo. Se, através de repetidas comunicações com um mesmo ser, o mago estabeleceu uma boa conexão, para que a entidade lhe obedeça totalmente e assim reconheça completamente sua autoridade mágica, o mago pode, para poupar tempo, arranjar uma forma diferente para contatar a entidade, seja por um ritual individual abreviado ou até mesmo uma palavra para a evocação do ser e conseguindo a aprovação do mesmo para isso, ou ele pode fazer o ser escolher um método abreviado pelo qual o ser e seus servos são compelidos a reagir a qualquer momento. Este método resumido, também, precisa ser escrito no livro das fórmulas conscienciosamente, para que durante a sua aplicação prática nenhum erro aconteça. Isso é especialmente importante caso o mago possa ter estabelecido um grande número de conexões com seres. Se o método simplificado for oferecido por uma entidade que ao mesmo tempo pede ao mago que não escreva o procedimento, mas apenas que se lembre bem dele, o mago deve respeitar esse pedido. Mesmo se o mago tiver permissão de fazer algumas notas temporárias sobre este método resumido, estas notas, assim como todo o livro das fórmulas, nunca devem cair nas mãos de outras pessoas, nem mesmo nas mãos de outro mago genuíno, a única exceção sendo aqueles casos onde o ser, o criador do procedimento, concorda com o mago dar as notas para mais alguém, ou mesmo pede isso. Caso contrário, o mago nunca deverá ousar contornar uma proibição ou mesmo quebrá-la, a menos que ele não se importe se sua autoridade for abalada. O que isso significaria para um mago, não precisa ser mais discutido aqui. Uma entidade aparece primeiramente para o mago da mesma maneira com que é acostumada a se mover em sua própria zona. Se o mago não estiver satisfeito com a maneira em que o ser aparecer, ele pode, através de sua autoridade mágica, fazer a entidade aparecer na forma que mais lhe aprouver. Não existem restrições a esse respeito, e é deixado ao mago decidir que forma o ser evocado deve, com a ajuda de sua imaginação, assumir. O gênero, também,

não possui consequência nesse caso. Contudo, o mago fará bem em não insistir, por exemplo, que um ser apareça em uma forma masculina se em sua própria esfera o ser for uma criatura feminina, embora o ser tenha que acatar mesmo a isso, caso o mago insista. Desta forma, iniciantes em operações mágicas são recomendados a deixar com que uma entidade apareça na forma que lhe é familiar em sua própria zona.

O mago conversa com uma entidade em sua linguagem familiar. Já que ele está, neste caso, em um estado elevado, no estado de transe, sua linguagem automaticamente se transforma na linguagem espiritual, na assim chamada linguagem metafórica e assim é entendida pela entidade. A entidade, também, que normalmente utiliza sua própria linguagem, conversará nesse idioma espiritual, que novamente será traduzido automaticamente para a linguagem com a qual o mago é familiar. Devido a esse fato, o mago primeiro terá a sensação de que as respostas da entidade surgem de seu próprio subconsciente da mesma maneira que a voz interna de uma pessoa é ouvida. Pouco a pouco, o mago se acostumará com isso e finalmente perceberá que o ser está falando fora dele, e após repetidos esforços nesse campo parecerá para ele a mesma coisa de se estar conversando com um semelhante ser humano.

Os fatores indesejados que podem surgir que são mencionados nos grimórios, como por exemplo o vandalismo das entidades, rangidos, trovoadas, raios de luz e outras perturbações que são ditas geralmente acompanhar evocações são totalmente desconhecidos ao mago genuíno e podem ocorrer apenas com necromantes e feiticeiros que não passaram por um treinamento mágico, ou com pessoas que não observaram as preparações operacionais ou mesmo tiveram pouca preparação para uma verdadeira evocação. Um mago genuíno não vivenciará qualquer fenômeno acompanhante indesejado, e suas evocações correrão tão suavemente quanto se ele estivesse executando qualquer outra ação física, astral ou espiritual. No começo, o mago fará bem em não fazer muitas perguntas para uma entidade, mas questionar apenas alguns pontos definidos. Elas deveriam se referir a esfera da qual o ser veio. Nenhuma pergunta que infrinja a dignidade do ser deveria ser feita. Em um próximo encontro, uma inteligência, um líder ou os servos colocados à disposição do mago, podem ser solicitados a desempenhar um papel mais ativo; eles não precisam ser usados apenas para a transmissão de conhecimento. Os seres, em geral, gostam de servir ao mago genuíno e ajuda-lo de maneira não egoísta o tanto quanto possam. Um mago certamente nunca será tolo a ponto de pedir a um ser para buscar tesouros ou realizar por ele trabalhos físicos pesados, já que o efeito da amostra de força de um ser no mundo físico depende do combustível (isto é, do material usado para a sua materialização) que o mago coloca à sua disposição.

Inicialmente os seres só conseguirão realizar trabalhos mentais. Mais tarde, quando o mago tiver experiência o suficiente, eles realizarão trabalhos astrais e, depois de algum tempo, trabalhos físicos para ele, embora seja recomendado que o mago não

sobrecarregue seres espirituais com trabalhos físicos, pois o ser precisaria executar estas tarefas da mesmíssima maneira que o mago com suas capacidades mágicas adquiridas. Os seres fazem uso dos mesmos poderes que são usados pelo mago para suas operações pessoais. Isso significa que para fazer serviços físicos eles precisam dos fluidos dos elementos, ou seja, do fluido elétrico e do fluido magnético, e levar em consideração o princípio do Akasha, assim como o mago. As entidades normalmente atraem a matéria ou substância e o poder da atmosfera do mago. Deste modo, um mago sempre deveria ter em mente que cada evocação é feita às suas custas. Isso é razão suficiente para o mago não executar uma evocação pela mera satisfação de sua curiosidade, ou da curiosidade de outras pessoas, e ele irá, como já foi mencionado, praticar uma evocação em primeiro lugar para ajudar seus semelhantes, ou para aumentar seu poder sobre os elementos e assim adquirir experiência pessoal.

Para a evocação de entidades em si, nenhum feitiço ou absurdo semelhante é necessário. Já que durante todo o tempo da evocação o mago se encontra em um estado elevado, em um verdadeiro relacionamento com Deus, ele viaja com sua consciência até a esfera do ser escolhido e, após chamar seu nome, pede ao ser que apareça para ele. O ser ouve o mago, imediatamente reage ao seu chamado e de boa vontade vai para junto dele. Um verdadeiro mago nunca será obrigado a ameaçar uma entidade ou realizar qualquer coisa assim para fazer com que a entidade seja obediente à sua vontade. Isso pode acontecer apenas com demônios teimosos para os quais mago demonstra o poder de seu relacionamento com Deus. No caso de uma verdadeira relação com Deus, dificilmente algum ser, seja qual for o seu ranque, ousará se opor à divindade, pois a divindade é o poder pelo qual ele foi criado e por isso deve ser respeitada.

Já que para o mago é verdade que as estrelas influenciam, mas não o forçam, é deixado ao mago fixar o tempo para a evocação de acordo com as regras astrológicas, assumindo-se que ele possua conhecimento suficiente sobre astrologia e seja, por isso, capaz de determinar os momentos planetários favoráveis em relação aos seres relevantes.

Todas as variadas formas de evocação descritas em grimórios não são para magos, mas para feiticeiros. Assim sendo, para um verdadeiro mago, as instruções dadas em grimórios são inúteis e conseqüentemente o mago as colocará de lado. Ele conhece o verdadeiro caminho da iniciação, ele sabe, também, como uma evocação deve ser executada, e ele está, desta forma, convencido de que terá sucesso completo em suas operações.

Após o fim da evocação, é dever do mago enviar o espírito de volta a sua esfera, ou seja, liberá-lo. Ele o acompanha com sua consciência e, ao fazer isso, ele tem uma sensação interna de satisfação e certeza de que o ser retornará a esfera da qual foi chamado e da qual veio. Todos os implementos usados para a evocação são devolvidos pelo mago ao seu lugar de armazenagem e todas as forças acumuladas são novamente descarregadas pela sua vontade e imaginação. E este é o fim da evocação.

A Prática da Evocação Mágica

O mago certamente achará útil se um exemplo de uma evocação mágica genuína for dado aqui, pois em nenhum livro escrito até hoje ele encontrará uma descrição tão exata de uma evocação de acordo com as leis universais. Em relação ao esquema geral, é deixado para o mago fazer pequenas modificações ou ajustes aqui e ali para adaptá-lo às situações individuais e circunstâncias sob as quais ele pretende executar a evocação. A melhor coisa, certamente, seria se ele dispusesse de um ambiente especial que será usado apenas por ele. Nesse caso, ele não deveria nem mesmo pedir a outra pessoa para que fizesse a limpeza necessária. Um cômodo como esse irá, no verdadeiro sentido da palavra, servir como um templo. Se o mago estiver em uma situação de sorte como essa, ele será capaz de levar em conta todas as leis da analogia, e poderá mobiliar e adaptar o ambiente da mesma maneira que os antigos magos tinham seus templos estabelecidos, contendo um altar no Leste. O mago pode, de acordo com seu grau de maturidade e sua crença religiosa, colocar no altar um símbolo de sua deidade ou ele pode colocar um espelho mágico no centro do altar, como os antigos magos e *magi* faziam e, de cada lado do espelho, colocar castiçais de sete braços e, entre eles, um incensário. Antigamente, templos normalmente eram embelezados por quatro colunas ornamentadas com várias figuras simbólicas, cada coluna representando um dos elementos. As paredes eram decoradas com imagens simbolizando várias divindades dos quatro elementos. Nos dias de outrora, apenas os iniciados que eram membros dos mais altos círculos sociais podiam bancar esses templos. Infelizmente, ainda hoje somente algumas poucas pessoas serão tão afortunadas que serão capazes de pagar por uma oficina tão esplendidamente equipada.

Esta informação se refere apenas aos aspectos essenciais, e qualquer mago, seja rico ou pobre, será capaz de praticar a magia evocatória, mesmo se não tiver um cômodo disponível a sua disposição. O mago não está limitado a um local específico, e ele poderá realizar o encantamento em um quarto, assim como em uma cozinha; até mesmo um porão ou um local adequado em um sótão servirão ao propósito e irão habilitá-lo a realizar uma evocação impecável. Se o mago não dispuser de nenhuma das possibilidades mencionadas acima, então tudo o que ele precisa fazer é ir a um local solitário em algum lugar aberto onde ele tenha certeza de que não esteja sendo observado por ninguém e, conseqüentemente, pode trabalhar sem ser perturbado. Claro, condições como essa não podem ser levadas em consideração em detalhes na descrição, e cada mago deve saber melhor como e onde poderá executar suas operações. Já que é fácil de se entender, escolhi como exemplo de uma evocação a inteligência venusiana chamada HAGIEL. O mago, é claro, procederá da mesma maneira em relação a qualquer outro ser espiritual ou inteligência; entretanto, ele deverá sempre levar em consideração as leis da analogia efetivas em cada esfera individual em relação a acumulação da luz colorida.

Antes do mago começar a evocação em si, ele deve saber de antemão exatamente, além de ter criado um plano preciso, de que esfera ou plano ele pretende chamar uma entidade ou inteligência, e o que ele planeja perguntar a ela. Na parte dois deste livro, tratando da hierarquia dos seres, o mago encontrará um certo número de bons (isto é, positivos) seres de várias esferas individuais, uma grande seleção, possibilitando que ele escolha a entidade de acordo com seu desejo, e que o ajudará a realizar seus planos. Deve ser entendido, contudo, que

este livro de nenhuma forma dá ao leitor a informação completa de todos os seres e inteligências, pois existem milhares deles em cada plano e esfera. Mas as inteligências mencionadas serão, em geral, suficientes para o trabalho prático.

Vamos supor que o mago tenha decidido evocar a inteligência de Vênus chamada Hagiél, e que ele planeja pedir a esta inteligência por sorte e sucesso em suas operações nas quais ele precisa contar com a amizade e simpatia de uma certa pessoa; pois a inteligência de Vênus servirá bem a esse propósito, já que é dotada com tais capacidades como amizade, amor, sorte e sucesso. Antes de começar a evocação, o mago toma um banho ou pelo menos limpa todo o seu corpo, pois não se deve evocar uma entidade em um estado de impureza, principalmente se uma inteligência superior e positiva deverá ser evocada. Uma evocação não somente exige um espírito e uma alma purificados, mas também exige um corpo limpo. Se não for possível banhar ou lavar o corpo inteiro, o mago deve ao menos lavar cuidadosamente suas mãos. Todos são capazes disso, e deste modo isso nunca deve ser esquecido. Enquanto se lava, o mago deve se concentrar na ideia de que todas as influências físicas e psíquicas desfavoráveis vão embora com a água. Preparado desta maneira, o mago pega seus implementos mágicos, um após o outro, de seu local de armazenamento e os coloca sobre uma peça de tecido preferencialmente nova e que tenha sido deixada no local de armazenagem especificamente para este objetivo e que serve para proteger os implementos da poeira. Vamos supor que a evocação de Hagiél seja executada em uma sala de estar comum. Garanta que durante todo o curso da evocação você não seja incomodado por nada e, para evitar qualquer olhar curioso, cubra as janelas cuidadosamente com uma cortina. Então, troque as suas roupas, isto é, coloque suas vestimentas mágicas: primeiro as suas meias de seda — em tempos mais frios, suas roupas íntimas de seda — e as sandálias. A evocação já começa no ato de se vestir; pois você deve se concentrar nos pensamentos que têm a ver somente com a evocação. Então, tenha em mente que ao vestir as roupas você está isolado contra todas as influências desfavoráveis que podem vir do universo ou do mundo invisível. Quando se vestir, você deve estar totalmente certo de que seu corpo não está sendo influenciado por qualquer ser, seja bom ou mau. Então, após colocar as suas roupas, esta postura meditativa de estar completamente isolado e protegido deve ser mantida. Coloque em volta de sua cintura seu cinturão mágico e seja completamente tomado pelo pensamento de que você é o soberano de todos os elementos, o mestre de todos os poderes. Finalmente, você envolve em sua cabeça a faixa de mago ou coloca o adereço de cabeça sobre ela com o sentimento da verdadeira relação com Deus, e que não você como mago, mas que Deus é quem está executando todo o procedimento da operação. Você deve se unir com o princípio divino dentro de você de forma que você tenha a sensação de ser a própria divindade. Tendo feito tudo isso, você pode prosseguir mais um passo em sua operação. Você acende a lanterna mágica, que, em nosso caso, deve preencher o cômodo com uma luz verde-clara. Posicione a lanterna mágica em um local em que você possa desenhar o círculo mágico ou pendure-a no centro do cômodo. Isso não significa que a lanterna deva ficar no centro exato do local, embora tivesse a vantagem de que ela iluminaria todo o ambiente de forma igual. Sua próxima tarefa será a configuração e impregnação do espelho mágico, ou se preferir, de dois espelhos mágicos. Neste exemplo são dadas instruções para o uso de dois espelhos. Um espelho é para realizar a materialização de Hagiél no mundo físico, o outro para manter afastadas as influências indesejadas. Estando consciente do fato de que não você, mas a deidade está executando o procedimento, você cria, com a ajuda da sua imaginação, um grande mar de luz

com uma maravilhosa cor de esmeralda que, também pela imaginação, você acumula de todo o universo para o espelho mágico de maneira que toda a superfície do espelho seja tomada por esta cor. O poder de iluminação da luz verde condensada deve ser tão forte que ilumine completamente o cômodo no qual você trabalha. Nesse momento, você deve ter a impressão imaginativa que esta luz acumulada é na verdade uma matriz de poder, um fluido, que pode quase ser visto pelos olhos físicos. Em todo caso, você deve ter a impressão permanente de que está se movimentando no ambiente em uma oscilação de luz verde. Esta é a forma de preparar, magicamente, o cômodo para o ser que será evocado, e em um ambiente como esse, não haverá mais obstáculos para a entidade e ela sentirá a atmosfera de sua própria esfera. Já no momento em que você acumula a luz, você se concentra na ideia de que o propósito dessa acumulação é condensar o ser evocado de forma que você possa vê-lo com seus olhos físicos e ouvi-lo com seus ouvidos físicos. Quanto mais forte a sua imaginação, crença, vontade e convicção, mais condensada e verdadeira Hagiel aparecerá para você. Quando impregnar o ambiente, não se esqueça de incluir em seu pensamento que a luz planetária acumulada permaneça no espelho mágico e no cômodo até que você a dissolva novamente através da força de imaginação.

Exemplos semelhantes são dados em “Iniciação ao Hermetismo”, no capítulo que trata da impregnação de ambientes e aqui você encontra a evidência de que todos os exercícios e operações mágicas daquele primeiro trabalho têm seu propósito especial. Você também verá que quando executar outras operações mágicas, você não será capaz de realizá-las sem essas práticas. Se você não passou ativamente pelos exercícios do primeiro livro, você será incapaz de entrar em contato consciente com qualquer ser espiritual fora de você ou de materializar tal entidade.

Agora você começa a impregnar o outro espelho carregando-o com o princípio do Akasha. Projete, pela força de imaginação, na superfície do espelho que foi previamente coberto com um condensador fluídico, o desejo de que nenhum ser perturbador, nem qualquer poder indesejado ou semelhante penetrará em seu local de trabalho, em seu cômodo de operações evocatórias. Este foi o segundo passo de sua evocação. O cômodo no qual você trabalha agora está apropriadamente impregnado. Contudo, você ainda possui outra possibilidade: você pode impregnar o espelho que pretende usar para manter afastadas as influências indesejadas com o desejo de que o ser que você quer evocar apareça nele. Esta impregnação, é claro, deve ter luz acumulada na luz planetária relevante. Em nosso caso, deve ser verde.

Agora pegue um pedaço de papel mata-borrão e corte-o no formato de um heptágono. Em seu centro, desenhe com tinta verde, ou o que é ainda melhor, com um lápis de cor verde, o selo de Hagiel (veja a imagem na próxima página). Simbolicamente redesenhe o selo com a sua varinha mágica ou com o dedo, concentrando no selo as qualidades de Hagiel, que são sorte, amor, amizade etc. Antes da operação, você pode mergulhar o papel mata-borrão em um condensador fluídico e depois deixá-lo secar novamente. Além disso, você deve se concentrar na ideia de que essa inteligência é aliada ao selo e reagirá a ele a qualquer momento e que sempre estará disposta a realizar o que você, o mago, deseja que ela realize. Você deve estar ciente do fato de que não é você que desenha o supramencionado sinal, mas Deus, e que assim, a inteligência prestará obediência absoluta a Deus. Com esta postura meditativa em mente, um fracasso é quase impossível.

Em relação às várias esferas, o papel mata-borrão deve ter os seguintes formatos:

Para a esfera de Saturno – Triângulo.

Para a esfera de Júpiter – Quadrângulo.

Para a esfera de Marte – Pentágono.

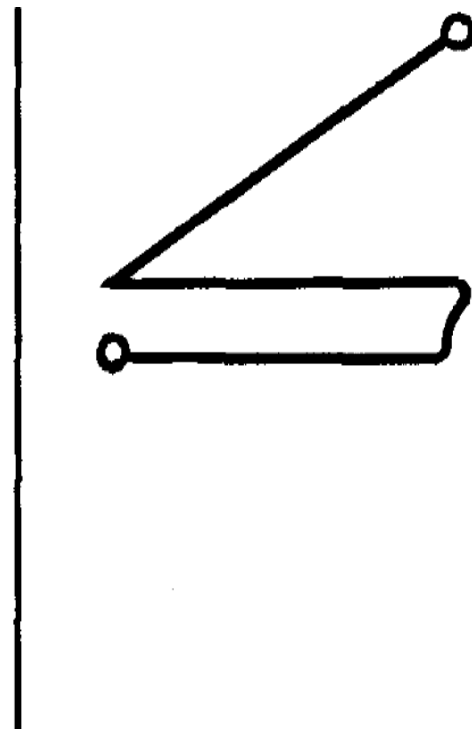
Para a esfera do Sol – Hexágono.

Para a esfera de Vênus – Heptágono.

Para a esfera de Mercúrio – Octógono.

Para a esfera da Lua – Eneágono.

Em relação a Zona da Terra ou quaisquer outras zonas, o formato arredondado do selo deve ser mantido.



Seu selo agora está pronto e você pode começar a preparar o círculo e o triângulo. Se você tiver um círculo costurado em um pedaço de tecido ou pintado em um pedaço de papel, coloque-o no chão ao lado do triângulo e mais uma vez retrase as linhas com a varinha mágica, com sua mão direita ou com um dedo de sua mão direita, meditando na ideia de que elas representam a eternidade, o microcosmo e o macrocosmo, que elas estão simbolizando todo o universo em seu aspecto grande e pequeno. O círculo, no meio do qual você deve permanecer quando chamar pela inteligência, é para você o grande e o pequeno mundos. Sua postura meditativa deve ser tão forte que nenhuma outra ideia possa existir em sua mente naquele momento.

Você segue o mesmo procedimento quando retraçar o triângulo, que representa o mundo tridimensional, isto é, o mundo mental, astral e físico. Para que a inteligência que você pretende evocar apareça não somente em sua forma mental, mas também em sua forma astral e física, você deve incluir esse desejo quando se concentrar em sua postura meditativa em relação ao triângulo. Sua imaginação no momento do traçado (isto é, retraçado) do triângulo mágico é tão importante e essencial quanto o desenho (ou seja, redesenho) do círculo mágico. O mago determina o formato e o alcance de efetividade da inteligência que deve aparecer. Se ele omitir isso, Hagiel aparecerá para ele somente em sua forma mental e estará, conseqüentemente, presente apenas na mente do mago. A manifestação de Hagiel não seria bem sucedida: não em relação à sua aparência e, naturalmente, seu poder de influência. Se estas preparações estão finalizadas, também, você posiciona o triângulo em frente ao círculo e coloca o selo preparado no centro do triângulo. Alguns magos intensificam o efeito tridimensional da

entidade a ser evocada colocando dentro de cada ponta do triângulo uma pequena lâmpada de álcool e acendendo-as. O combustível que eles usam deve ser um extrato de espírito e camomila, isto é, um condensador fluídico no qual o mago já acumulou, com a ajuda da imaginação, o mundo tridimensional. Quando as lâmpadas de álcool, que são providas de pequenos pavios, estão queimando, de modo muito semelhante às lâmpadas de espírito dos laboratórios, o poder de imaginação concentrado no combustível lentamente se expande no ambiente conforme o combustível evapora. Por isso, a materialização da entidade evocada é suportada. Entretanto, a configuração das lâmpadas de álcool não é absolutamente necessária, porém é um bom auxílio, especialmente para novatos, pois um novato na prática da magia evocatória precisa de muito mais suportes do que um mago experiente neste tipo de trabalho. Novatos podem posicionar estas lâmpadas, em intervalos regulares, não somente no triângulo, mas também ao longo do círculo. O número de lâmpadas a serem colocadas dentro do círculo depende no número análogo do planeta relevante. Em nosso caso, uma inteligência de Vênus está envolvida, cujo número planetário é sete. Para a sua informação, os números planetários relevantes são dados abaixo. Se necessário, use para a:

Zona da Terra _____	10 lâmpadas.
Zona da Lua _____	9 lâmpadas.
Zona de Mercúrio _____	8 lâmpadas.
Zona de Vênus _____	7 lâmpadas.
Zona do Sol _____	6 lâmpadas.
Zona de Marte _____	5 lâmpadas.
Zona de Júpiter _____	4 lâmpadas.
Zona de Saturno _____	3 lâmpadas.

O mago também pode simbolizar os elementos no círculo, em cujo caso ele só precisa de quatro lâmpadas. Ele próprio permanece no centro do círculo como o quinto elemento, como representativo do princípio do Akasha. Quando configurar as lâmpadas, o mago leva em consideração os quatro pontos cardeais e posiciona uma lâmpada dos lados Leste, Oeste, Norte e Sul do círculo. É inteiramente deixado ao mago expressar pelas lâmpadas o número planetário quanto simbolizar os elementos.

É claro, também é possível desenhar três círculos. No círculo do meio ele coloca quatro lâmpadas, como símbolo dos elementos, no círculo externo, ele coloca o número análogo de lâmpadas ao número simbólico do planeta do qual a entidade deve ser chamada. Naturalmente, a configuração das lâmpadas complicará as preparações para a evocação, mas a pessoa capaz de providenciar essas lâmpadas não deveria desistir de utilizar este auxílio, pois quanto mais auxílios para dar suporte à sua consciência ele tiver no início, tanto melhor será. O incensário agora entra em cena. O mago o coloca ou entre o círculo mágico e o triângulo, ou diretamente dentro do triângulo. O incensário pode ser preenchido com carvão em brasa ou com um pavio e, acima dele, um pequeno prato de cobre fixado. Este prato é aquecido pela chama. O pó no incensário deve sempre corresponder à esfera do ser e deve ser colocado sobre o prato. Já que, em nosso caso, estamos lidando com uma inteligência de Vênus, casca de canela moída bastará para este incenso. Apenas uma pequena quantidade deve ser usada, para que assim o ambiente tenha uma fragrância suave de canela. Tintura de canela também pode ser usada, e umas poucas gotas dessa substância deve ser

derramada no pratinho de cobre. Você conseguirá essa substância de qualquer farmacêutico, embora você possa prepará-la sozinho, se desejar. Misture canela comum com dois terços de espírito de vinho (álcool de vinho, embora pareça ser mais eficiente utilizar vodca – N.T) e deixe assentar por oito dias. Após esse período, filtre e a tintura de camomila está pronta para uso. Se, durante operações mágicas, você não planejar utilizar um incensário, coloque algumas gotas de tintura de camomila em um pedaço de papel mata-borrão. Em qualquer caso, o cheiro de camomila criará a atmosfera de um templo agradável à inteligência Hagiél, e esta atmosfera também auxiliará com a materialização da inteligência em nosso mundo físico. A incensação do ambiente, contudo, não é muito importante como alguns livros afirmam. É apenas mais um auxílio.

O excesso de incensação do cômodo geralmente tem a desvantagem de fazer o mago tossir, o que não é nem desejável ou agradável. Misturas intoxicantes e drogas perniciosas de substâncias narcóticas nunca serão usadas pelo mago verdadeiro. Se o mago estiver lidando com uma entidade que não pertença a nenhuma das sete esferas planetárias e não tiver certeza da analogia exata do incenso, ele pode usar um condensador líquido universal quando incensar o ambiente. Esta regra é aplicável principalmente para seres da Zona da Terra. O condensador fluídico deve ser apropriadamente impregnado, isto é, a acumulação do combustível luminoso deve ser realizada ao mesmo tempo em que o mago se concentra no desejo de sucesso.

Abaixo você encontrará uma lista de incensos a serem aplicados para as várias esferas. Contudo, precisa ser apontado que o incenso deve servir apenas como um auxílio para a materialização da entidade no começo. Mas não é de forma alguma essencial.

1. Zona Circundante à Terra: pó de sálvia e miolo de sabugueiro, em partes iguais.
2. Esfera da Lua: pó de babosa como a única erva a ser usada ou intensificada na forma de uma mistura em partes iguais de babosa, papoula branca, estoraque, benjoim, cânfora em pó⁴ — desta última, entretanto, somente uma pitada bem pequena!
3. Esfera de Mercúrio: use lentisco como único incenso ou como uma mistura intensificada de partes iguais de lentisco, flores de cravo, anis, madeira de zimbro, flores de camomila e raízes de valeriana; todos pulverizados.
4. Esfera de Vênus: use canela pulverizada como único incenso ou flores de canela pulverizadas (canela chinesa), na forma intensificada, canela, flores de rosa, sementes de coentro e suas flores, tomilho selvagem, flores de lírio; todas pulverizadas e em partes iguais.
5. Esfera do Sol: como um incenso isolado utilize sândalo em pó; como uma substância intensificada utilize uma mistura das seguintes

⁴ *Pulveris Camphoris, no original.*

ervas: sândalo em pó, mirra, pau-de-águila⁵ em pó, açafraão, flores de cravo, folhas de louro (todos em partes iguais);

6. Esfera de Marte: como um incenso isolado, sementes de cebola pulverizadas podem ser utilizadas; como uma substância fortificada, use a seguinte mistura de sementes: sementes de cebola, folhas de urtiga, grãos de semente de mostarda, sementes de cânhamo, folhas de arruda e sementes de hortelã-pimenta; todas pulverizadas e em partes iguais.
7. Esfera de Júpiter: como incenso isolado, açafraão pulverizado e como uma substância intensificada, use uma mistura de açafraão, linhaça, raízes de violeta, flores de peônia, folhas de betônia e de bétula; em partes iguais e pulverizadas.
8. Esfera de Saturno: como incenso isolado, use semente de papoula negra; como um incenso intensificado, uma mistura das seguintes ervas pulverizadas em partes iguais: sementes de papoula negra, folhas de salgueiro, folhas de arruda, samambaia, cominho e sementes de funcho.

Para todas as outras esferas, a substância em forma de uma mistura universal bastará: incenso de igreja, mirra, estoraque, benjoim e babosa (pulverizados em partes iguais).

Para cada ato de incensar, apenas uma ponta de faca deveria ser usada, seja com a erva uniforme ou com a mistura para cada evocação. Não é necessário preencher o ambiente com uma fumaça densa; é o suficiente conseguir sentir o aroma das ervas relevantes.

Tendo feito isso, outra etapa preparatória para a evocação foi completada, e você pode agora iniciar a evocação em si. Já que estamos lidando, no caso desse exemplo, com Hagiel, isto é, com uma inteligência planetária positiva, você pode prender a sua espada mágica no seu cinturão mágico, no lado direito do seu corpo. Se você possuir entre seus implementos mágicos uma adaga, você também coloca esse implemento sob seu cinturão, pois um ser positivo — não importa de qual esfera possa vir —, raramente exigirá o uso de uma espada ou adaga. Se, entretanto, você estivesse lidando com um ser demoníaco, precisaria segurar a adaga ou espada em sua mão direita como símbolo da vitória; sua varinha mágica teria, neste caso, que ficar em sua mão esquerda. Colocando a espada em seu cinturão, você expressa a ideia de que o ser em questão não será forçado de forma alguma a realizar a sua vontade. Em relação a seres teimosos, o mago não poderá fazer a evocação sem a espada ou a adaga mágica. Seres negativos são ordenados pelo mago, com a ajuda da espada flamejante como o símbolo da vitória, a prestar-lhe absoluta obediência e a fazer o que quer que ele deseje. Não existe um único ser demoníaco que o mago não possa tornar obediente à sua vontade. Tudo o que ele precisa fazer é manter a ponta de sua espada na direção em que ele quer que a entidade apareça e a entidade negativa imediatamente fará o que o mago deseja que ela faça. Já que todo ser possui um instinto de preservação, todos os demônios temem a espada e a adaga mágica, pois em uma verdadeira relação com

⁵ Aloewood – N.T

Deus, uma adaga ou uma espada mágica poderiam, falando simbolicamente, despedaçar um demônio.

Pegue a sua varinha mágica com sua mão direita, caminhe para o interior do círculo e se concentre na ideia de que você é o centro, que você é Deus, o soberano de todas as esferas e que você está com sua onisciência naquele mesmo momento na esfera de Vênus. Como um princípio divino, você chama pela inteligência Hagiel como se estivesse chamando seu nome em sua mente, por toda a esfera de Vênus. Você deve estar convencido de que sua chamada do nome é ouvida em todas as partes da esfera de Vênus e que Hagiel, reconhecendo-o como seu Deus, também o ouve. Permaneça neste estado de tensão por alguns momentos, pois seu espírito perceberá que Hagiel está te respondendo em sua mente. Já que você está na esfera de Vênus com sua onisciência, você inicialmente registrará a voz de Hagiel como se estivesse vindo do mais profundo de seu próprio espírito. Assim que ouvir a voz de Hagiel e assim que estiver certo de que consegue ver o ser espiritual, você retorna para sua alma, mantendo a sua consciência de ser o próprio Deus, e se verá mais uma vez reunido com sua alma dentro do seu corpo físico. Agora chame mais uma vez por Hagiel, desta vez, sussurrando, e repita o nome algumas vezes da mesma maneira. Você perceberá imediatamente que Hagiel já está em sua atmosfera astral, que já está presente em seu ambiente. Se as suas operações tiverem sido bem sucedidas até este momento no qual Hagiel veio ao seu local de trabalho, sobre o selo, então diga com a voz mais baixa, ou mesmo em voz alta, que Hagiel deve aparecer para você fisicamente. No momento da transição do plano astral para o mundo físico, nunca se esqueça de se convencer das três formas de existência de sua personalidade, para que se sinta unido ao seu corpo astral como um espírito e que você está com esses dois corpos ao mesmo tempo em seu corpo físico. Este ato de autocontrole serve para ajudar a entidade a seguir o curso dos seus pensamentos para ser levada de sua própria esfera para a esfera que você preparou para ela em seu ambiente. Isso significa que o ser aparece em sua forma mental e astral e que, dependendo do seu poder de materializar, também assume um corpo condensado fisicamente.

Agora você pode ver e ouvir Hagiel no seu triângulo mágico, ou, se você tiver preparado apropriadamente seu espelho mágico para a aparição desta inteligência, Hagiel aparecerá no espelho de acordo com a aparência simbólica das qualidades da esfera de Vênus para que você seja capaz de contatar Hagiel conscientemente. Hagiel aparecerá na forma de uma rainha com um rosto muito bonito, olhos claros e um corpo bem formado. Ela se veste com um vestido verde bordado em ouro e sua cabeça é ornamentada com uma coroa real. Sua voz é tão melodiosa que não pode ser descrita, e todos tratarão Hagiel como a própria encarnação da beleza. Agora é com você dizer a esta inteligência o que deseja. Se você pretende contatar Hagiel novamente, então não se esqueça de fazer os arranjos necessários neste primeiro encontro, para que, no futuro, possa chamar de maneira mais simples este elevado e belo ser espiritual. Se estiver interessado, você pode conseguir os servidores de Hagiel para você. Estes normalmente são apresentados ao mago em sua forma feminina. Os servos da Rainha de Vênus também são muito belos, como o mago poderá ver por si mesmo.

Evocações como esta trarão as mais diversas experiências. Dar detalhes sobre isso seria impossível. Contudo, é deixado à vontade do mago ganhar quanta experiência quiser nisso. Eu só posso fornecer algumas dicas da minha própria experiência sobre como se deve executar, como um verdadeiro mago, a evocação de seres.

Se você tiver alcançado um acordo geral com Hagiél e se Hagiél tiver prometido cumprir seus desejos, você pode ter certeza de que ela cumprirá a promessa. Tudo o que resta a se fazer agora é enviar esta inteligência de volta à sua esfera novamente. Você oferece seu agradecimento de maneira individual, por exemplo, expressando seu prazer no fato de que Hagiél o reconhece completamente como um mago genuíno e é obediente a você, e então você pede a inteligência que retorne à sua esfera. Com toda a sua onisciência, você se coloca na esfera de Vênus e se concentra através da imaginação que Hagiél está voltando da esfera parcial de seu cômodo ao seu lar. Após realizar este passo meditativo, você retorna como mago de sua onisciência para a sua consciência normal, assim encerrando a evocação. Após a partida de Hagiél, se você permanecer no cômodo no qual realizou a evocação, você se encontrará em um estado de felicidade, um sentimento de alegria o permeará e, como se dominado pela verdadeira felicidade, você se verá em um estado de exaltação. Se desejar, você pode permanecer no cômodo dentro do círculo mágico por algum tempo e recriar toda a experiência com Hagiél mais uma vez em sua mente, para que possa se lembrar bem de todas as partes, quando terminar de vez a evocação. Com a ajuda da imaginação, você dissolve a luz acumulada de volta para o universo, retira o selo de dentro do triângulo e o guarda em um local seguro. Você pode deixar o círculo sem qualquer perigo, apagar as lâmpadas etc. Todos os instrumentos mágicos e auxiliares são devolvidos ao seu local de armazenagem. Se Hagiél o tiver informado de qualquer conhecimento especial que você não deva anotar, mas apenas manter em sua mente, este conhecimento sendo entendido para ser de seu uso somente, então você deve respeitar esse desejo. Caso contrário, você escreve todo o procedimento da evocação em seu diário mágico para possibilitá-lo ser capaz de manter um bom controle sobre seus trabalhos e ter um livro de referência para eles. Você pode seguir o mesmo processo de Hagiél em relação a qualquer outra entidade de qualquer outra esfera. Pouco a pouco, você se tornará um mestre perfeito nesse assunto e sua experiência pessoal crescerá enormemente.

A descrição da prática de uma evocação mágica, com isto, está completa.

Parte II

HIERARQUIA

Hierarquia

Nesta parte do livro será dada a descrição apenas daquelas entidades que eu contatei pessoalmente há muito tempo atrás, seja por evocações, seja através da viagem mental aos vários planos e esferas, pois descrever todos os seres da hierarquia inteira seria impossível. Contudo, isso não significa que o mago é estritamente limitado a ordem hierárquica dada aqui embaixo e que ele deveria apenas entrar em contato com os seres mencionados aqui. Se ele se utiliza de outras fontes que dão informação sobre outras entidades, ele deve ser capaz de ganhar controle sobre esses seres também, e ter seus eventuais desejos realizados. A literatura mágica contém muitos livros que tratam de diferentes seres, seus selos etc. e o mago é livre para usá-los também.

Eu propositalmente desisto de escrever sobre demônios de qualquer ranque e esfera para prevenir, desde o início, qualquer aplicação negativa. Ainda assim, devido ao seu desenvolvimento até o momento e dadas as instruções exatas providas aqui, o mago será capaz de evocar demônios também e tê-los sob seu controle. Além disso, muitos trabalhos da literatura mágica, sejam antigos ou modernos, oferecerão a ele mais informação sobre demônios de várias esferas, suas capacidades, selos etc. O mago será capaz de posicionar qualquer entidade, positiva ou negativa, em sua ordem correta da zona relevante ou esfera de acordo com a hierarquia dada aqui. Os seres mencionados aqui são conhecidos apenas por alguns poucos iniciados que tiveram contato com eles, assim o mago pode, se quiser, usar esta hierarquia para seu trabalho. Se ele entrar em contato com qualquer entidade durante suas viagens astrais ou mentais, ele será capaz de identificar imediatamente a esfera da qual o ser vem. Em casos assim, a síntese esotérica da astrologia o servirá bem, assim como a quabbalah com suas analogias. Uma pessoa que sabe bastante sobre quabbalah, imediatamente dará o nome correto a um ser, julgando por suas qualidades, cor etc. sem ser iludido pela possibilidade do ser poder, naquele momento, ter outro nome atribuído a ele além de seu nome verdadeiro. O mago sabe que o nome é na realidade o espelho das qualidades verdadeiras do ser.

Cada selo, que na verdade representa as qualidades fundamentais da entidade, é usado na magia da evocação para chamar o ser relevante, com a ajuda de seu selo, para dentro do triângulo mágico em frente ao círculo. Após a operação, o selo pode ser destruído. Neste caso, se o selo tiver sido desenhado em um pedaço de papel mata-borrão molhado em condensador fluídico com a cor planetária correspondente, o selo é destruído em seus elementos, de maneira que isso depende do elemento com o qual possui relação. Assim, selos de seres do fogo e do princípio do ar devem ser queimados, selos dos seres do princípio da água devem ser rasgados em pedaços e jogados em água corrente e selos de seres do princípio da terra devem se enterrados.

Além disso, seres podem ser chamados por talismãs. Em um caso desse, os sinais relevantes devem ser gravados em chapas de metal apropriados e devem ser posicionados no triângulo diante do círculo no momento da primeira evocação ou contato. A entidade evocada então deve reconhecer este selo e entrar em contato com ele, isto é, com sua esfera relevante, por si mesma. Tal selo naturalmente não precisa ser destruído, mas pode ser guardado com o consentimento da entidade. Se o mago deseja entrar em contato com o ser em ordem de vê-lo em seu espelho mágico ou se ele quer ter algum desejo realizado,

ele precisa apenas colocar o selo em sua mão. Todos os detalhes, é claro, dependem de um acordo mútuo com o ser. Anos atrás eu costumava pegar com a mão o selo de uma certa entidade que continha suas qualidades gravadas nele, e com ele desenhar o sigilo no ar de uma maneira mágica (isto é, tridimensional). Fazendo isso, o selo era transposto diretamente ao princípio do Akasha. Imediatamente eu estava em contato com o ser, como eu desejava. Isso, é claro, pode servir apenas como um exemplo, pois um mago que deseja contatar uma entidade pode fazer seus arranjos individuais.

Caso um mago deseje manter uma conexão constante com uma certa esfera ou ser ele precisa simplesmente carregar o selo consigo o tempo todo, seja como um amuleto, um anel ou qualquer coisa similar. Contudo, não é sábio vestir um amuleto com o selo de uma entidade por um tempo muito grande, pois o mago também se tornaria dependente do ser e poderia perder o seu equilíbrio e a sua autoridade mágica. Um mago bem treinado é capaz de manufaturar, a qualquer hora, seu próprio selo, após ter tido o ser sob controle, e gravar nele as características daquele ser na forma de um sinal relevante, e ele pode então carregar o selo ele mesmo, de maneira mágica, com as qualidades da entidade, sem precisar contatar o ser para esse propósito, isto é, sem qualquer evocação anterior. O carregamento do selo deve ser realizado da forma indicada em “Iniciação ao Hermetismo”, no capítulo que trata sobre o carregamento de talismãs. Mas é importante saber que o mago pode fazer isso apenas se ele for o mestre do ser em questão. Se ele executar esta prática sem que possua controle total sobre o ser, ele se coloca em conexão imediata com as características da entidade e da esfera, independentemente de ser seu desejo ou não. O carregamento mágico de selos em forma de talismã, desta forma, não deve ser realizado, a menos que o mago já tenha se tornado o mestre absoluto do ser ou inteligência pela evocação mágica.

Agora eu vou introduzir a hierarquia dos seres espirituais, um após o outro, e irei nomear algumas entidades e inteligências de cada esfera. Isso pode servir como um guia. Como já foi mencionado, cada esfera — de acordo com nossas medidas — é habitada por milhões de seres, todos os quais possuem ranques diferentes devido às suas diferentes qualidades e à cada um são dadas um certo alcance de poder de influência. Eu dividi em capítulos individuais os seres e inteligências com os quais eu mantive contato pessoal. Além destes, eu também lidei com muitos outros das mais diversas esferas, mas os mencionados abaixo podem servir bem ao mago como orientação para evocações mágicas, pois eventualmente deve ser deixado que ele compile sua própria hierarquia de seres com os quais ele entra em contato pela transposição de sua consciência em uma esfera ou em outra.

1. Os Seres dos Quatro Elementos

FOGO

Fig. 1: Pyrhum — No reino dos elementos, Pyrhum é um poderoso espírito do fogo do ranque de um rei ou soberano. Um grande número de espíritos do fogo é subordinado ao seu poder e está constantemente à sua disposição. Ele revelará métodos especiais para o mago que o controla; métodos pelos quais o mago pode obter sucessos estrondosos com a ajuda do elemento fogo. Pyrhum também pode colocar espíritos dos elementos à disposição do mago que, estando em posse dos mesmos poderes que ele próprio, é capaz de trazer à tona os mesmos efeitos que ele mesmo traria. De Pyrhum, pode-se aprender sobre tudo o que pode ser alcançado magicamente através do puro elemento do fogo. Também em casos nos quais a influência pelo fogo esteja envolvida, Pyrhum pode trazer à tona o efeito desejado. Todo mago que entrar em contato com esse espírito do fogo será capaz de se convencer de sua versatilidade. A assinatura de seu selo deve ser desenhada em cor vermelha em um pedaço de papel mata-borrão no momento de sua primeira evocação. Também pode-se usar uma pequena placa de ferro no lugar do papel mata-borrão e gravar a assinatura do selo nele. Um talismã produzido desta maneira deve, entretanto, sempre ter a forma de um pentágono. Esta última afirmação vale para todas as assinaturas dos selos para entidades do princípio do fogo.

Fig. 2: Aphtiph — Também é um espírito do fogo e possui o mesmo ranque que Pyrhum. Por isso, ele é capaz de trazer à tona os mesmos efeitos que Pyrhum. A única diferença entre os dois repousa no fato de que Aphtiph não é tão ativo quanto Pyrhum e por isso é mais fácil de se controlar. Ele possui uma afeição maior por seres humanos e pode dar ao mago várias informações mágicas sobre o elemento fogo; por exemplo, como, com a ajuda do elemento fogo e vários ritos, efeitos extraordinários podem ser obtidos e coisas assim. Aphtiph iniciará completamente o mago, caso ele deseje, na magia do elemento fogo, usando métodos especiais para esse propósito. Ele também é bastante propenso a oferecer ao mago os serviços das entidades sujeitas à sua autoridade, e confere os mesmos poderes que ele mesmo possui para eles. A assinatura de seu selo deve ser desenhada em cor vermelha para a primeira evocação.

Fig. 3: Orudu — É um espírito de ranque alto e muito temido no reino do fogo. Empregando seus subordinados, ele causa erupções de vulcões direta ou indiretamente e ele instiga todos os assuntos que estão conectados com incêndios grandes e ferozes. Este último pode não ser causado por ele, mas ainda pode ser controlado e acalmado por ele. O mago que possui Orudu sob seu controle e como seu amigo pode alcançar grandes coisas com a ajuda do elemento fogo. Orudu, também, como os outros dois espíritos do fogo, pode prover o mago com espíritos do fogo subordinados, e muitos magos foram capazes de obter muitas artes mágicas com a ajuda do elemento fogo e dos seres que Orudu colocou à sua disposição. A assinatura do selo de Orudu tem que ser desenhada em cor amarela para sua primeira evocação.

Fig. 4: Itumo — Assinatura a ser desenhada na cor amarela. Também é um ser masculino do fogo, que gosta de estar e de se movimentar próximo da superfície de nossa Terra e que possui uma capacidade especial de causar densas trovoadas, preferencialmente tempestades, através de seus subordinados. Controlado por um mago, ele o instrui em como causar vários tipos de trovoadas com seus servos e como pará-las. Tudo o que pode acontecer em uma trovoadas é efetuado por Itumo. Com a sua assistência e com a ajuda de seus servos, eu fui capaz de influenciar trovoadas frequentemente.

Fig. 5: Coroman — Assinatura a ser desenhada na cor vermelha. Tem o ranque de um líder em potencial com legiões de seres executando várias tarefas no elemento fogo. Coroman controla o elemento fogo nos três reinos; o reino dos homens, animais e plantas, e pode causar efeitos por meio deles. Ele pode oferecer servos confiáveis que são capazes de auxiliar o mago pela força do elemento fogo em qualquer assunto, independente de ele operar ritualisticamente com os espíritos subordinados ou de fazer a sua influência trabalhar através da magia de simpatia. Coroman pode apresentar o mago a um grande número de práticas, especialmente à cura de pessoas doentes que podem ser tratadas com o elemento fogo.

Fig. 6: Tapheth — Assinatura a ser desenhada na cor vermelha. É, assim como o ser acima mencionado, um amigo dos homens. Ele é capaz de assistir o mago em uma quantidade de operações alquímicas e protege-lo com seu elemento, isto é, o elemento fogo. Ele, também, faz com que o mago seja bem sucedido em várias operações com o elemento fogo e o ensina a reconhecer os vários estados nas operações alquímicas e conhecer e controlar os procedimentos individuais. Tapheth, também, coloca à disposição do mago bons subordinados que podem ajudá-lo de muitas maneiras a trabalhar de forma bem sucedida com o elemento fogo.

Fig. 7: Oriman — Assinatura a ser desenhada na cor azul. É um poderoso espírito que, também, pode ajudar o mago com muitas práticas mágicas para as quais o uso do elemento fogo é essencial. Suas habilidades fundamentais na pirotecnia o habilitam a tornar o mago familiarizado com a arte da pirotecnia e poder, mais tarde, usar essas habilidades por si mesmo ou através dos servos que Oriman coloca à disposição do mago. Oriman e seus subordinados gostam de controlar o trabalho realizado nos desfiladeiros e apreciam os locais nos quais trabalhos manuais ou técnicos são realizados com a ajuda do fogo. O mago recebe as mais interessantes informações de Oriman e de seus seres subordinados sobre tudo o que possui relação com a pirotecnia.

Fig. 8: Amtophul — Assinatura a ser desenhada na cor azul. De forma alguma, Amtophul é inferior em ranque e poder do que os seres do fogo já mencionados. Este espírito do fogo mostra ao mago como ele pode ser efetivo no reino do elemento fogo. Ele o instrui em como afirmar sua autoridade mágica lá, para que possua controle absoluto sobre qualquer ser do elemento fogo. Assim, Amtophul é um excelente iniciador na assim chamada magia do fogo. O mago é ensinado por ele a como se defender contra o elemento fogo em ordem de se tornar imune a ele, isto é, invulnerável até um certo ponto. O mago então se torna capaz de segurar carvão em brasa em suas mãos sem sofrer qualquer dano. Mas

também muitas outras artes mágicas que podem ser realizadas pelo elemento fogo são reveladas livremente ao mago por Amtophul. Ainda assim, Amtophul pode ser, mesmo se completamente controlado, um espírito do fogo muito perigoso.

Muitos outros espíritos do fogo do mesmo ranque com os quais eu me comuniquei anteriormente poderiam ser descritos aqui. Entretanto, os oito exemplos acima serão suficientes para o mago.

Em relação aos seres do elemento do aéreo, também oito nomes juntamente com suas assinaturas serão dados aqui. Eles são:

Fig. 25: Parahim
Fig. 29: Capisi

Fig. 26: Apilki
Fig. 30: Drisophi

Fig. 27: Erkeya
Fig. 31: Glisi

Fig. 28: Dalep
Fig. 32: Cargoste.

Contudo, abstenho-me de fornecer qualquer descrição mais detalhada destas inteligências pela simples razão de que os seres do ar são, além de muito tímidos, não muito afeitos ao Homem. Exige muito esforço para dominá-los, e só um mago genuíno será bem sucedido em tê-los sob completo controle. As coisas que os seres do ar me ensinaram mais tarde também foram ensinadas por qualquer líder da Zona Circundante à Terra. O leitor terá mais informações sobre esta zona e suas entidades no segundo capítulo da hierarquia. Cada mago será capaz de encontrar evidências para estas afirmações através de sua própria experiência prática.

A seguir, os oitos seres do elemento água.

Fig. 9: Amasol — Cor vermelha a ser usada para a primeira evocação. Tem a tarefa de causar tempestades no mar, seja por si mesmo ou por seus subordinados ou mesmo acalmá-las, dependendo do que a Divina Providência o ordenou a fazer. Amasol informa ao mago como ter sob seu controle — tanto do ponto de vista mágico quanto do ponto de vista quabbalístico — o poder magnético da água. Ele também coloca à disposição do mago ótimos subordinados que o ajudam a realizar seus desejos através do elemento da água.

Fig. 10: Ardiphne — Cor da assinatura também vermelha. É um bom iniciador e ensina ao mago como ele deve, pela força do elemento água, trabalhar sua influência através da magia ritual em homens e animais da maneira correta. Se o alvo influenciado entra em contato com o elemento água de alguma maneira, por exemplo, pela chuva, pelo banho, pela ingestão de bebidas etc. então Ardiphne ou seus subordinados ajudarão a agilizar a influência e, em consequência, realizar os desejos do mago.

Fig. 11: Isaphil — Cor da assinatura: branco prateado. É uma belíssima governante no reino do elemento água. Descrever sua beleza através de palavras seria muito difícil mesmo a um poeta talentoso. Isaphil possui muitos servos conhecidos como fadas d'água ou ninfas. Isaphil conhece muitos segredos mágicos em relação às operações com o elemento água e pode dar ao mago muita informação e revelar para ele muitas práticas. Entretanto, um mago deve ser muito cuidadoso com Isaphil, da mesma maneira que ele deve ter cautela em relação à próxima soberana chamada Amue, para não perder a cabeça quando trabalhar com elas. Ambas são mestras em amarrar os homens com sua beleza e

os prender. Se o mago genuíno quiser, Isaphil ficará satisfeita em colocar os seres subordinados a ela à sua disposição.

Fig. 12: Amue — Cor da assinatura também é branco prateado. Essa governante também possui um grande número de seres da água subordinados a ela. Se o mago pretende manter contato com Amue, ele será instruído por ela a como fazer com que peixes e outros animais da água fiquem sob seu poder. Então, se o mago trabalha, neste mundo material, com pescaria, com criação de peixes ou algo parecido, ele conseguirá várias dicas e instruções úteis com Amue, que possibilitarão que ele controle completamente tudo o que nada ou rasteja na água. Amue também pode colocar à disposição do mago seres subordinados que contribuirão para a realização de seus desejos.

Fig. 13: Aposto — Cor da assinatura: vermelho. Novamente, um ser masculino do reino do elemento água, e que governa todos os rios e riachos, grandes ou pequenos. Ele informa o mago sobre o que há no fundo dos rios e riachos e em quais locais debaixo da água ele pode encontrar joias e semi-joias. Aposto é completamente familiar com a magia do princípio da água. Se o mago pedir por servos, Aposto terá prazer em concedê-los. Tais subordinados frequentemente salvaram pessoas que estavam nadando ou praticando esportes aquáticos do afogamento. Além disso, o mago pode aprender destes seres como encontrar os corpos de pessoas afogadas.

Fig. 14: Ermot — Cor da assinatura também vermelho. Possui quase as mesmas qualidades de Aposto, fig. 13. Ermot introduz o mago na magia do elemento água e, além disso, o ensina a como criar com esse elemento Volts mágicos para certos objetivos. Ermot alegremente cederá seus subordinados ao mago. Suas qualidades fundamentais são fazer os seres humanos amarem uns aos outros através da ajuda do elemento água. Com relação às mulheres, Ermot é especialmente eficaz neste sentido.

Fig. 15: Osipeh — Cor da assinatura: azul. É uma entidade do elemento água muito bonita, e não é apenas uma governante completa desse elemento, mas também da magia da água. Ela gosta muito de introduzir o mago ao ritmo do elemento água através da magia dos sons. Ela é uma cantora e dançarina excelente, assim como suas subordinadas, que são especialistas nessa área. Elas realizam as danças mais incríveis, acompanhadas de canções adoráveis. Se o mago resiste aos convites tentadores desta governante e a possui sob seu poder, ela colocará à sua disposição muitos seres subordinados a ela. Sei por minha própria experiência que ela gosta de servir, ela mesma, o mago que a domina.

Fig. 16: Istiphul — Cor da assinatura, também azul. É mencionada aqui como o último exemplo de uma entidade da água. Ela, também, possui forma feminina. Além de ser capaz de tornar o mago familiar com a magia da água, ela pode, se ele assim desejar, fazê-lo ver imagens do passado, do presente e do futuro na superfície das águas ou de outros líquidos. Ela é mestra em trazer à tona várias transformações que podem ser causadas com o elemento água. Entre outras coisas, ela ensina ao mago, caso ele venha a desejar isso, como causar amor em amigos ou em inimigos, seja por práticas mágicas apenas ou com a assistência de suas entidades. Muitos magos já foram arruinados por Istiphul quando ela conseguiu subjugar-los através de sua grande arte no amor erótico e através de sua

beleza. Ao entrar em contato com Istiphul, muitos magos perdem o interesse em qualquer contato além, mais essencial; assim, todo mago deveria sempre lembrar de que ele deve reinar, e nunca sucumbir a qualquer ser, não importa de qual ranque ou esfera.

Os seres acima mencionados não são, é claro, os únicos seres no elemento água e o mago pode, se quiser, contatar muitos outros seres de ranque igual. Agora, aqui estão alguns seres do quarto elemento, o elemento da terra:

Fig. 17: Mentifil — Cor da assinatura para a primeira evocação deve ser preto. É um poderoso rei dos gnomos no reino subterrâneo. Ele dispõe de muitos poderes e qualidades. Este governante pode informar o mago sobre todas as ervas medicinais e torná-lo familiar com a preparação e com os efeitos das ervas e medicamentos contra todos os tipos de doenças dos quais homens ou animais podem sofrer. Além disso, Mentifil é um mestre no trabalho alquímico e revela ao mago como a prima matéria pode ser transformada na pedra filosofal, isto é, como o lapis philosophorum é obtido. Ele possui um grande número de gnomos como subordinados que o auxiliam em seu trabalho e em seus afazeres no reino da terra. O mago que tem controle sobre esse espírito da terra também possui um bom amigo e pode aprender muito com este poderoso governante do elemento da terra e enriquecer seu conhecimento com muitos segredos.

Fig. 18: Ordaphe — Cor da sua assinatura: preto. Também é um poderoso rei dos gnomos. Ele influencia bastante todos os metais que são encontrados sob a superfície da terra. Se assim o mago deseja, Ordaphe irá guiá-lo através de seu reino e mostrará todos os tesouros que estão debaixo da terra na forma de minério. Ele, também, possui um grande número de gnomos subordinados a ele e que realizam as tarefas designadas a eles sob a superfície da terra. Alguns deles guardam os minérios, outros trabalham em seu refinamento e manutenção. Ordaphe gosta de colocar gnomos à disposição do mago, os quais irão assisti-lo a qualquer momento em suas operações com o elemento terreno. Contudo, o mago deve ser cauteloso em não requisitar nada grosseiramente materialista para ele, e o mago nunca deve utilizar seus espíritos servis para objetivos avarentos. Neste caso, ele correria o risco de ter muitas dificuldades em sair da zona de influência e de poder deste rei dos gnomos.

Fig. 19: Orova — Cor da assinatura também preto. É o próximo governante poderoso do reino dos gnomos. Além do alcance de poder comum que pertencem a um espírito da terra, Ordova foi especialmente designado a guardar todas as pedras e pedras preciosas que podem ser encontradas sob a terra. Ele é capaz de transmutar seixos em pedras preciosas e ele pode ensinar o mago a como carregar gemas com o elemento da terra ou por quaisquer outros métodos para propósitos especiais. O significado oculto de todas as gemas preciosas é bem conhecido por Orova e o mago pode descobrir isso, principalmente para a produção de talismãs, pedras da sorte e etc. Caso o mago venha a pedir, este grande governante dos gnomos pode colocar à sua disposição muitos subordinados de seu reino. Mas o mago deve se precaver para não sucumbir à aparência cintilante de Orova. Ele não precisa se importar em ser ensinado sobre certas coisas por seres como ele, mas nunca deveria pedir qualquer coisa material deles, pois eles gostam de ver o mago aceitar presentes e se tornar dependente.

Fig. 20: Idurah — Cor da assinatura também preto. É ainda mais um governante poderoso dos gnomos e que é designado à cristalização no princípio da terra. Sua maior zona de influência jaz sob a terra, onde há produtos de cristal como sais, por exemplo. Com Idurah, o mago descobrirá em quais locais procurar por sal de pedra ou outros compostos e será ensinado por este rei dos gnomos sobre como os sais em geral se desenvolvem, suas analogias químicas e herméticas e aprenderá, ao mesmo tempo, o uso oculto de vários tipos de sal para propósitos mágicos através do elemento da terra. Idurah conhece muitos métodos secretos, por exemplo, como vários sais são derivados de plantas e minerais, e ele está sempre pronto a informar o mago sobre isso. Ele também o apresenta ao seu uso prático para propósitos mágicos, medicinais e alquímicos. Um mago pode aprender muitas coisas com Idurah que a mera leitura de livros nunca poderia igualar.

Fig. 21: Musar — Cor da assinatura: marrom. É também um dos poderosos reis dos gnomos e um especialista na magia da terra. Ele informa o mago sobre os movimentos eletromagnéticos dentro da Terra, como controlá-los de maneira prática e como fazer uso deles. Além do mais, Musar iniciará o mago na magia da natureza, que ele é capaz de praticar pelo plus e minus da terra, isto é, pelo fluido elétrico e magnético. Ele também aprende deste rei dos gnomos como estas duas radiações, que através da desintegração química influenciam a vida sob a Terra, se origina, do ponto de vista hermético. No reino do elemento da terra, Musar é um dos seres mais respeitados. Ele pode ser chamado de um genuíno mago da terra.

Fig. 22: Necas — Cor da assinatura: marrom. Também um dos governantes dos gnomos, explicará ao mago o processo hermético da vegetação e seu significado oculto. De Necas, o mago pode descobrir como árvores, vegetais e todas as outras plantas estão sendo nutridas pelos movimentos e poderes subterrâneos. Ele será informado por Necas sobre como acelerar e controlar a vida da vegetação através da magia dos elementos.

Fig. 23: Erami — Cor da assinatura: preto. É tratado como um poderoso mago-gnomo. Se requisitado, ele ensinará ao mago que o controla tudo sobre a magia da simpatia, o tornará familiar com a preparação do espelho da terra e dos vários condensadores fluídicos. Além disso, ele o iniciará na aplicação prática do elemento terra. O mago também aprenderá com Erami a como se proteger contra vários tipos de perigo com a ajuda do elemento terra. Erami pode revelar muitos segredos relacionados a magia do reino dos elementos, e ele estará disposto a deixar os seus subordinados trabalharem para o mago.

Fig. 24: Andimo — Cor da assinatura: preto. Assim como Erami, Andimo tem afeição pelos seres humanos. Ele é bem informado sobre tudo o que acontece em cavernas, grutas, águas subterrâneas, minas de carvão etc. Sua missão especial é dar abrigo e assistência à todas aquelas pessoas que estão sob a terra e precisam trabalhar lá. Ele é um grande amigo de todos os mineiros. Um mago que tenha seu favor sempre será protegido por Andimo, não importa onde abaixo de terra ele possa estar. Já que ele é bem familiar com alquimia, ele também pode auxiliar, de maneira teórica e prática, o mago a esse respeito. Minha própria experiência me faz apontar para todos os magos que Andimo pode facilmente procurar seduzi-lo a projetar fisicamente, seja por si mesmo ou com a ajuda de

um dos seus subordinados, uma pedra ardente, o assim chamado “ enxofre vivente”. Se, em tal caso, durante a projeção da pedra, o mago pegar a pedra em sua mão, ele será bastante queimado por ela. Andimo gosta de colocar estas pedras diante dos pés do mago ou diante do círculo mágico. Você deve manter esta pedra intocada e ordenar a Andimo que a leve embora novamente. Se o mago tocar o enxofre ardente transmutado por Andimo do princípio da terra (isto é, preparado com o método da alquimia), com a assinatura de Andimo, que ele desenhou previamente em um pedaço de pergaminho e preparou magicamente, o pergaminho com a assinatura do sigilo pegará fogo e a pedra de enxofre imediatamente se transformará no verdadeiro pó de projeção alquímico, de coloração vermelha, o assim chamado *leão vermelho*. Esta pólvora, então, é segura e pode ser recolhida com uma colher de vidro e deverá ser armazenada em um pote de vidro bem fechado. Este tipo de pó de projeção geralmente tem uma capacidade de projeção de 1/10.000 e é a pedra filosofal em sua forma mais pura. Contudo, o mago pode ser tentado a utilizar este pó para a fabricação de ouro ou para prolongar sua própria vida. Se o mago se desviar por estas tentações, ele terá concluído, através dessas operações alquímicas, um pacto formal com o ser mencionado. O mago então é, desde já, advertido a não ser precipitado e nunca praticar alquimia desta maneira. Nem mesmo se ele pensar que é maduro e experiente o bastante em tudo o que tem relação com a ciência da magia, pois ele pode, ainda assim, ser induzido ao erro por uma atitude mal considerada. Quando tratei pessoalmente com Andimo, tive a oportunidade de me convencer destes fatos, mas ordenei a Andimo que levasse o pó de volta para seu reino. Naquele momento, o pó desapareceu instantaneamente, com um som sibilante.

*

Os oito seres do elemento terra mencionados acima devem ser o suficiente para o mago, pois ele é capaz de acumular experiência pessoal através de seu próprio trabalho prático. Entretanto, devo apontar para cada mago que ele não deve ser o primeiro a iniciar uma conversa com uma entidade que esteja sendo evocada pela primeira vez. Além disso, deve ser mencionado aqui que cada ser aparece de maneira diferente. Eu desisti de descrever cada entidade em sua cor, altura, forma e maneira de falar, pois seria de pouco valor ao mago praticante. Poderia até mesmo acontecer de, por causa de uma descrição completa o mago, no momento da evocação, ser enganado pelo seu poder de imaginação e, em consequência, criar um elemental em vez de evocar o próprio ser. Tal elemental então assumiria a forma da entidade. Em ordem de evitar isso, nenhum detalhe foi dado aqui a respeito da aparência externa de qualquer ser. O mago genuinamente preparado nunca será enganado por alucinações e nunca criará fantasmas ou qualquer coisa do tipo. Se ele tiver realizado todas as preparações mágicas corretamente, ele sempre terá o ser verdadeiro sob seu controle e o verá, ouvirá e sentirá.

2. Algumas Inteligências Originais da Zona Circundante à Terra

Assim que o mago praticante de magia ritual tenha se tornado o verdadeiro mestre dos seres dos elementos, ele pode dar um próximo passo em seu desenvolvimento mágico e começar a lidar com a próxima esfera, com a Zona Circundante à Terra (isto é, a esfera mental-astral de nosso planeta). Muitos seres habitam esta Zona da Terra ou Zona Circundante à Terra, com os quais o mago pode entrar em contato para aumentar seu conhecimento e fortalecer seu poder. Desta esfera, mais uma vez eu nomeio a seguir aqueles seres com os quais eu estive em contato muito tempo atrás. O mago, é claro, pode estabelecer uma conexão com outros seres desta esfera através da viagem mental e astral também.

Fig. 1: Aschmunadai — É um poderoso iniciado na Zona Circundante à Terra. Ele possui o ranque de um monarca absoluto. Seu sigilo universal, como mostrado na figura 1, é bastante complexo, porém, é uma representação de todas as qualidades fundamentais com as quais esta inteligência superior é equipada em relação à Zona Circundante à Terra e também em relação ao nosso mundo físico. Para a primeira evocação, seu sigilo deve ser desenhado em azul, vermelho, verde e amarelo e deve ser posicionado dentro do triângulo, fora do círculo mágico em frente ao mago. Assim que ele conseguir contatar Aschmunadai, ele obterá dessa inteligência uma assinatura abreviada (ver figura 2/8) com a ajuda da qual o mago será capaz de chamar esta inteligência. Esta assinatura abreviada do sigilo de Aschmunadai não deve ser utilizada a menos que seja aprovada por ele.

Aschmunadai pode tornar o mago familiarizado com todas as leis que governam a esfera mental e astral da Zona Circundante à Terra e permiti-lo aplicar estas leis. Com o auxílio de Aschmunadai, o mago pode ter sob seu controle toda a Zona Circundante à Terra e obter muito conhecimento. Já que Aschmunadai está em posse de um grande número de subordinados, ele pode coloca-los à disposição do mago, se isso for pedido a ele, subordinados que o assistirão tanto na Zona Circundante à Terra quanto em nosso mundo físico e que farão tudo o que o mago quiser.

Fig. 2: Aladiah e Fig. 3: Kolorom — São os representantes de Aschmunadai e seus primeiros subordinados. As assinaturas de seus sigilos devem ser desenhadas na cor preta para a sua primeira evocação. Aladiah tem um controle excelente sobre os elementos da Zona Circundante à Terra. Para tornar isso evidente, eu gostaria de mencionar Fig. 4, isto é, Gibora, e dizer que durante meu contato anterior com Aladiah eu ganhei dele ambos, nome e sigilo, para controlar ventanias e trovoadas. Quando pronunciando o nome de Gibora e desenhando sua assinatura no ar com a mão mágica, Aladiah permitirá ao mago acalmar imediatamente todas as ventanias, trovoadas e vendavais pesados. Claro, esta assinatura não se torna magicamente efetiva a menos que tenha sido estabelecido contato com Aschmunadai e seus dois representantes.

Fig. 5: Siilla — Cor da assinatura: verde. É outro líder da Zona Circundante à Terra e pode explicar para o mago todos os símbolos, isto é, ele ensina o mago a compreender perfeitamente a linguagem simbólica das formas. Se o mago possuir um bom domínio sobre a linguagem das formas sólidas, ele também conhecerá a conexão análoga de cada forma com as leis universais e deste modo, com o princípio do Akasha.

Fig. 6: Lilitha — Cor da assinatura: vermelho. É uma inteligência original da Zona Circundante à Terra feminina, que, assim como Aschmunadai, conhece todas as práticas mágicas em relação àquela esfera assim como em relação ao nosso planeta.

Fig. 7: Asamarc — Cor da assinatura: vermelho e azul. Sendo uma inteligência original da Zona Circundante à Terra, controla a legalidade, isto é, as leis da analogia da Zona Circundante à Terra e do mundo físico, e ele pode ensinar o mago sobre isso. Sendo uma inteligência superior, ele pode tornar o mago familiar com o conhecimento mais elevado da Zona Circundante à Terra e, ao mesmo tempo, ensiná-lo a como fazer uso prático desse conhecimento.

Fig. 9: Emuel — Cores da sua assinatura: vermelho, azul e preto. Pode explicar ao mago a síntese do Positivo e do Negativo em relação à propagação, isto é, revelar a ele o segredo original da vida.

Fig. 10: Ubiveh — Cores da assinatura: vermelho e azul. Informa o mago sobre como as influências da esfera da Lua agem na Zona Circundante à Terra e em nosso mundo físico, mental, astral e fisicamente.

Fig. 11: Asael — Cores da assinatura: vermelho, azul e verde. Introduz o mago nas oscilações elétricas e magnéticas da Zona Circundante à Terra e o ajuda a entender e a controlar as influências destas oscilações em nosso mundo físico. Esta inteligência também torna o mago familiar com os verdadeiros fluidos elétrico e magnético nos mundos mental e físico e o ensina a aplicá-los corretamente. Asael é um especialista em produzir Volts eletromagnéticos para certos propósitos e pode ceder ao mago as respectivas instruções para isso.

Fig. 12: Gojel — Cores da assinatura: vermelho, preto e verde. É um especialista na composição química de todas as coisas criadas. O mago pode aprender muito com esta inteligência a respeito dos vários compostos químicos, poderes e assim por diante, e também sobre a aplicação prática para esse conhecimento mágico.

Fig. 13: Armiel — Cores da assinatura: vermelho, azul e preto. Conhece todos os processos alquímicos. Ele pode ensinar o mago o segredo das transmutações dos metais, ou seja, ele pode, por exemplo, informá-lo sobre como a pedra filosofal deve ser criada pela via seca e quais preparações são necessárias para isso.

Fig. 14: Amuthim — Cores da assinatura: vermelho, azul e verde. Ensina o mago a como transformar qualquer forma — de maneira mágica — em outra forma, ou seja, ele pode revelar ao mago os segredos da materialização e desmaterialização de objetos.

Fig. 15: Coel — Cores da assinatura: vermelho e azul. Familiariza o mago com as leis da analogia do reino animal e o ensina como influenciar magicamente os animais através da força das leis da analogia.

Fig. 16: ~ — Cores da assinatura: vermelho, azul e verde. Mostra ao mago a representação simbólica da influência elétrica e magnética em relação ao seu efeito na Zona Circundante à Terra. Qualquer entidade da Zona Circundante à Terra pode tornar o mago familiarizado com esse simbolismo das influências no mundo tridimensional. Contudo, se o mago meditar profundamente nesta assinatura, ele encontrará por si mesmo a explicação para as analogias simbólicas.

Fig. 17: Aeoiu — Cores da assinatura: vermelho, azul e verde. Ensina o mago que se colocou na Zona Circundante à Terra a atrair os poderes das marés elétricas e magnéticas de forma tridimensional de outras esferas para a Zona Circundante à Terra e, de lá, para o mundo físico. Esta inteligência sabe como carregar qualquer objeto de maneira tridimensional com os poderes citados e ensina o mago a como fazer isso.

Fig. 18: Juoea — Cores da assinatura: vermelho, azul, verde e violeta. Mostra ao mago como penetrar a consciência e a subconsciência de qualquer ser e como obter controle sobre ela.

Fig. 19: Nahum — Cores da assinatura: vermelho, azul e violeta. Revela para o mago uma prática mágica especial pela qual ele consegue fazer qualquer ser adormecer, seja homem ou animal, de ambos os sexos. Ele é um excelente especialista em hipnose. O mago aprende com ele ou seus subordinados como provocar sonhos e visões em qualquer homem à vontade.

Fig. 20: Immicat — Cores da assinatura: vermelho e verde. É, ao contrário de Nahum, que é considerado como o mestre do mundo dos sonhos, uma inteligência feminina da Zona Circundante à Terra. Ela informa o mago sobre como colocar um ser humano para dormir num sono sem sonhos revigorante, de acordo com a vontade do mago. Ele também pode empregar a própria Immicat ou um de seus subordinados para trazer à tona o efeito acima em relação a qualquer tipo de pessoa. Immicat é a senhora e governante do sono. Ela pode informar o mago sobre tudo o que está conectado ou tem a ver como o sono. No caso de narcose ou profunda inconsciência, a inteligência oferecerá ao mago proteção para que ele tenha certeza de acordar destes ou de estados semelhantes sem qualquer risco.

Fig. 21: Osrail — Cores da assinatura: vermelho e violeta. É uma inteligência da Zona Circundante à Terra muito poderosa e temida, e é considerada o anjo da morte desta zona. Tudo conectado a morte na Zona Circundante à Terra e também no mundo físico é influenciado por esta inteligência. Não é aconselhável evocar esta inteligência. Apenas um mago altamente experiente deveria ousar fazê-lo. Se ele for bem sucedido em ter Osrail sob seu controle, então o mago possuirá poder completo sobre a vida e sobre a morte de qualquer ser humano. Contudo, para não colocar um fardo muito pesado sobre si mesmo no sentido cósmico e kármico, o mago nunca fará uso

desta capacidade. Se alguém utilizasse erroneamente a assinatura de Osrail, esta inteligência poderia se tornar seu destino. Assim, o mago deve ser muito cauteloso com este ser. Eu incluí a fig. 21 na lista em ordem de informar o mago sobre Osrail e também como um aviso.

Fig. 22: Ados — Cores da assinatura: vermelho, azul, verde, violeta e preto. É o guardião de muitos tesouros mágicos. Ele ensina a verdadeira magia para o mago com a ajuda do elemento terra. Ele também mostra a ele como fazer uso prático das correntes eletromagnéticas no mundo físico de maneira mágica.

Fig. 23: Sata-Pessajah — Cores da assinatura: vermelho, violeta e amarelo. Permite que o mago saiba como o princípio do Akasha é manifestado em todos os seres da Zona Circundante à Terra e como pode-se transpor desta esfera para o princípio do Akasha, isto é, o assim chamado princípio das causas. Sata-Pessajah é uma inteligência muito poderosa e revela ao mago muitas possibilidades e instruções para sua proteção, através do princípio do Akasha, contra todos os perigos que possam surgir quando ele viaja com seu corpo mental ou astral para a Zona Circundante à Terra. Ao mesmo tempo, Sata-Pessajah inicia o mago em outro segredo: como tornar seu corpo mental e astral invisível na Zona Circundante à Terra para que ele não possa ser visto por nenhum ser, independentemente da esfera da qual possa vir. Muitos segredos mais podem ser revelados para o mago por esta inteligência.

Fig. 24: Laosa — Cores da assinatura: vermelho, azul e verde. Novamente, uma inteligência feminina da Zona Circundante à Terra. Ela ensina o mago a como se mover livremente e sem qualquer perigo nas várias subdivisões dos graus de densidade. Ela também inicia o mago em uma prática mágica especial pela qual ele pode deixar seu corpo físico com seu corpo astral e mental a qualquer momento que ele queira, para ser levado à Zona Circundante à Terra. Laosa é uma excelente iniciadora nas práticas mágicas da viagem astral e mental.

3. Os 360 Líderes da Zona Circundante à Terra

Estes líderes, os quais agora descreverei em detalhe, mantém a Zona Circundante à Terra em constante harmonia, assim como todas as ações e condições. Cada líder é uma inteligência superior com todas as capacidades que qualquer ser desta esfera possa possuir. Então, por exemplo, um mago pode ser informado por qualquer um destes líderes sobre o passado, o presente e o futuro do nosso mundo físico e cada líder, pela força do princípio do Akasha, pode afetar nossa Terra. Além disso, cada líder possui qualidades específicas, isto é, é dotado com certas missões especiais. O mago não precisa entrar em contato com todos os líderes da Zona Circundante à Terra, e na ocasião de uma evocação precisa apenas escolher uma certa inteligência que pareça a correta para realizar seus planos. Quando evocar seres da Zona da Terra, o mago pode simplificar suas operações usando a astrologia quabbalística para a primeira evocação. Começando do amanhecer, a cada quatro minutos outro líder é o governante. Os primeiros quatro minutos após o nascer do sol são reservados para os líderes que possuem a maior influência em nossa Terra. Para os próximos quatro minutos,

outro ser ganha o governo, e então pelos quatro minutos seguintes, segue-se o terceiro governante, então o quarto etc. Durante os quatro minutos de seu governo, um líder pode ser mais facilmente evocado, pois naquele momento ele está em contato direto com nosso mundo físico. Um mago experiente, é claro, não precisa se incomodar com o horário quabbalístico da evocação, pois ele é capaz de evocar qualquer entidade de qualquer zona a qualquer momento.

A descrição das diferentes formas nas quais estas inteligências aparecem mais uma vez não serão tratadas aqui. Através de sua prática, cada ser aqui citado aparecerá para o mago genuíno na forma apropriada ao seu caráter pessoal. A ordem das assinaturas é dependente do zodíaco e sua divisão em graus e às influências dos elementos. Devo apenas mencionar algumas poucas características das várias inteligências, pois, como mencionado antes, cada ser e inteligência de qualquer esfera é equipada com suas capacidades mágicas habituais. Além do mais, o mago sempre tem a possibilidade de perguntar para uma inteligência sobre como ela poderia ajudá-lo. Se uma entidade não pode realizar o desejo do mago porquê sua área de influência é diferente, ela nomeará a inteligência que é capaz de realizar os desejos do mago.

*

Aqui estão os 360 líderes que estão sob o Signo Zodiacal de Áries e cujos sigilos devem ser desenhados na cor vermelha.

Fig. 25: Morech (1° áries) — Esta inteligência é muito ativa e bastante impulsiva. Se distingue por uma grande perspicácia. É bastante instruída e não pode apenas suprir o mago com fatos de conhecimento geral, mas pode, acima de tudo, torná-lo familiar com métodos excelentes para influenciar a sua memória de maneira favorável e aumentar seu poder de intuição. Além disso, Morech também pode ajudar o mago com invenções de qualquer tipo de forma decisiva. Ele é um governante do elemento fogo, com a ajuda do qual ele consegue trazer à tona efeitos maravilhosos. Morech pode informar o mago sobre muitas questões que estão conectadas com a eletricidade, não importa se estiver relacionada à eletrônica ou com a eletro física, mesmo se a eletricidade astral e mental, isto é, o fluido elétrico, estiver envolvido.

Fig. 26: Malacha (2° áries) — Tem as mesmas qualidades que Morech e traz à tona os mesmos efeitos. Acima disso, ensina o mago como se movimentar no reino das Salamandras e como ele pode operar com os poderes do fogo em diferentes planos. Além disso, o mago pode aprender com Malacha de quais formas tipos de estado de transe podem ser causados com o auxílio do elemento fogo. Se o mago desejar, Malacha pode carregar para ele Volts elementais para diferentes propósitos e transferi-los para o princípio do Akasha da Zona Circundante à Terra, que, em consequência, terá seus efeitos no mundo físico. Caso o mago peça, Malacha terá prazer em colocar à sua disposição espíritos familiares adequados, com alta atividade e capacidades mágicas. Malacha pode fornecer bons conselhos no tocante à alquimia, isto é, ele pode obter a matéria prima para a preparação do Grande Elixir pela via seca. Muitas outras coisas serão reveladas ao mago por Malacha, caso o mago entre em contato com ele.

Fig. 27: Ecdulon (3° áries) — Pode iniciar o mago na magia do amor. Se desejado pelo mago, ele consegue transmutar a hostilidade em amizade e

assegura para o mago o favor de pessoas muito importantes. Esta inteligência é capaz de carregar espelhos mágicos para propósitos especiais, por exemplo, fazer com que o reino das Salamandras seja visível no espelho, e coisas assim. Já que este líder é bem familiarizado com todos os ritos mágicos, ele pode oferecer ao mago várias dicas especiais em relação a evocação mágica.

Fig. 28: Lurchi (4° áries) — Pode ser mais útil para o mago em todos os assuntos de amor. Ele também pode proteger e fortalecer a existência do mago e, se necessário, Lurchi auxilia o mago a se tornar rico mostrando a ele modos e meios de alcançar este objetivo através de sua ajuda direta ou de seus subordinados.

Fig. 29: Aspadit (5° áries) — É uma inteligência muito boa e assegura a sorte do mago em jogos de azar, competições, apostas e assim por diante. Destreza na profissão, na arte etc. também podem ser alcançadas com a ajuda de Aspadit.

Fig. 30: Nascela (6° áries) — Esta inteligência ajudará o mago a se tornar um escritor talentoso ou o tornará familiar com métodos pelos quais ele poderá fácil e rapidamente desenvolver este talento dentro dele. Esta inteligência também pode ajudá-lo muito com arte e literatura.

Fig. 31: Opollogon (7° áries) — Esta inteligência é protetora de segredos mágicos e pode revelar para o mago muitas práticas, ritos e assim por diante, para seu uso pessoal. Além disso, ele informa o mago de que maneira fácil ele pode contatar seres da esfera da Lua. Se o contato com Opollogon foi estabelecido, então pode-se vagar pela esfera da Lua com a sua assistência pessoal ou com a ajuda de seus subordinados e contatar, de maneira especial, os seres da esfera da Lua. Opollogon ensina ao mago como ele pode praticar magia mental na esfera da Lua e ter efeitos diretos na esfera lunar ou das entidades daquela esfera para nosso mundo físico.

Fig. 32: Ramara (8° áries) — É um mestre excelente de magia e mostra para o mago como adquirir faculdades mágicas especiais através de métodos adequados, principalmente por rituais e fórmulas mágicas e como aplicá-los.

Fig. 33: Anamil (9° áries) — Esta inteligência possui um controle especial sobre os fluidos eletromagnéticos. Ensina ao mago como carregar Volts eletromagnéticos para objetivos especiais, e se o mago ordenar, criará por si mesmo estes Volts, irá transferi-los para o princípio do Akasha e fará com que seus resultados atuem tanto na esfera mental, astral e física. Não existe um único problema na Zona Circundante à Terra que não pode ser resolvido por Anamil. O mago pode perguntar qualquer coisa à esta inteligência, e obterá suas respostas instantaneamente através de inspiração.

Fig. 34: Tabori (10° áries) — Esta inteligência permite que o mago tenha um vislumbre dos mais profundos segredos do elemento água e também de suas analogias. Traz à sua atenção cada uma das práticas mágicas e métodos e também mostra como, através do fluido magnético da água, ele pode trazer à tona vários efeitos em si mesmo ou em outras pessoas. Se o mago quiser, então Tabori causará os feitos por si mesmo ou por seus servos. Tabori também dará ao mago

instruções especiais, como por exemplo, como ele pode, sem grandes esforços, contatar seres do elemento água e como ele pode lidar com eles de forma segura. Seguindo as ordens de Tabori, as mais belas ondinas estarão à disposição do mago. Desta inteligência, o mago também poderá aprender a como acalmar espíritos das tempestades, como parar trovoadas e como tranquilizar o mar furioso.

Fig. 35: Igigi (11° áries) — Este líder ensina ao mago como obter poder sobre homens e animais. Ao mesmo tempo, ele mostra como dinamizar fórmulas mágicas para que elas adquiram um efeito especialmente forte.

Fig. 36: Bialode (12° áries) — O mago aprenderá com esta inteligência como obter autoridade mágica. Ele será ensinado a como utilizar os poderes da Zona da Terra à vontade e, além disso, o método de transmutar os metais base em metais puros. O mago com uma disposição especialmente forte para a magia pode até mesmo fazer com que esta inteligência realize a transmutação dos metais por si mesma. Bialode também introduz o mago na magia do Sol, isto é, o mago aprende a fazer uso consciente do Sol nos planos mental, astral e físico de uma maneira mágica e também aprende a se proteger contra influências negativas da esfera do Sol durante suas viagens mentais para lá.

Fig. 37: Opilon (13° áries) — É capaz de auxiliar o mago em todas as operações, pessoalmente ou através de seus subordinados. Assim, ele pode instruir o mago em qualquer campo da ciência do plano físico; ou seja, ele pode oferecer conhecimento.

Fig. 38: Jrachro (14° áries) — Esta inteligência também pode, por si mesma ou por seus subordinados, ajudar o mago em todas as suas operações no plano físico. Mais ainda, pode torná-lo eloquente e sagaz e ao mesmo tempo ensiná-lo como, através do princípio do Akasha, ele pode desenvolver esta capacidade em si mesmo e também em outras pessoas.

Fig. 39: Golog (15° áries) — Este líder é bem familiarizado com muitos campos da ciência do nosso mundo físico, e não existe problema que ele não possa resolver. Golog é tratado como um grande filósofo e expõe a síntese da filosofia ao mago pela intuição e pela inspiração.

Fig. 40: Argilo (16° áries) — Este líder assiste o mago, teórica e praticamente, em todas as questões de amor e amizade nos planos mental, astral e físico. O mago pode ter todas as suas necessidades supridas nestes campos por este líder.

Fig. 41: Barnel (17° áries) — Como Argilo, esta inteligência é bem familiar com a arte do amor e é um especialista nas práticas que fazem com que alguém ganhe o favor de amigos e de inimigos de ambos os sexos. Barnel dá ao mago instruções especiais e o torna familiar com métodos únicos em relação à magia da simpatia. Este líder não somente coloca à disposição do mago bons seres de sua própria região, mas também permite que ele contate seres particulares do elemento ar, que de outra maneira, são muito tímidos em relação à Terra e, por isso, difíceis de contatar. Barnel também é um especialista em música, e se o mago

desejar, ele pode inspirá-lo com composições musicais, assumindo que o mago seja interessado em música.

Fig. 42: Sernpolo (18° áries) — Auxiliado por esta inteligência, o mago pode desenvolver rapidamente seus talentos para idiomas. Sernpolo também ajuda o mago a melhorar sua posição na vida e fornece a ele instruções metódicas de como fazer uso dos poderes magnéticos dentro de sua zona de efetividade.

Fig. 43: Hyris (19° áries) — É um especialista na magia da água em relação aos elementos, ao fluido magnético e em como trazer à tona efeitos com estas forças. Hyris pode revelar ao mago muitas influências possíveis através elemento da água em nosso mundo físico e, além disso, passar a ele segredos e instruções especiais em relação ao reino das ondinas.

Fig. 44: Hahadu (20° áries) — Não é apenas bem familiar com a magia da água, mas ele também pode, devido às suas capacidades especiais, dar ao mago várias instruções a respeito da preparação de condensadores fluídicos líquidos, especialmente para seu carregamento com os fluidos magnéticos. Hahadu é muito querido no reino das ondinas e, caso o mago peça, este líder da região do elemento água pode fornecer muitos servos masculinos e femininos, tantos quantos ele possa precisar para a realização de seus desejos.

Fig. 45: Oromonas (21° áries) — Torna o mago familiar com várias leis, poderes e efeitos da Zona Circundante à Terra. É de Oromonas que o mago aprende a como colocar várias forças em movimento com a ajuda de muitos métodos e instruções. Oromonas é uma inteligência bastante generosa, muito amigável com seres humanos e a qualquer momento está disposto a realizar os desejos do mago, contanto que esteja dentro de suas capacidades.

Fig. 46: Bekaro: (22° áries) — Através desta inteligência, o mago é dotado com o conhecimento e a sabedoria da Zona Circundante à Terra, o que apenas uns poucos seres daquela esfera são capazes de fazer. Bekaro possui um interesse especialmente alto na justiça e na harmonia e assim é capaz de auxiliar o mago no mundo físico em casos em que a justiça esteja envolvida, seja em problemas legais ou em outras situações da vida. Espíritos das tempestades e Salamandras o temem muito, já que ele é capaz de revelar ao mago uma fórmula mágica cuja aplicação causa fortes efeitos na região do fogo da Zona Circundante à Terra, que faz com que até mesmo as Salamandras mais teimosas se tornem submissas. Se Bekaro coloca qualquer ser do reino das salamandras à disposição do mago, tal espírito — entidade com alta inteligência, compreensão e sagacidade, será completamente leal.

Fig. 47: Belifares (23° áries) — Este líder, assim como os dois acima mencionados, é superior aos outros em sabedoria, sagacidade e inteligência, e ele ensina o mago a aplicar as leis da Zona Circundante à Terra através do princípio do Akasha, para realizá-las no mundo físico. Belifares está sempre disposto a ajudar o mago em qualquer assunto.

Fig. 48: Nadele (24° áries) — É especialmente familiar com o magnetismo medicinal e revela ao mago métodos pelos quais as doenças mais graves podem ser curadas pela magia ou por quaisquer outros meios. Nadele não é apenas um

médico para o corpo físico do homem, mas também pode ensinar o mago como ele pode ajudar a si mesmo ou qualquer outra pessoa em qualquer assunto e em qualquer situação desta vida através do princípio do Akasha. Este líder é muito amado no reino dos gnomo e se um mago entra em contato com este reino por intermédio de Nadele, até mesmo os reis dos gnomo se colocarão à disposição do mago.

Fig. 49: Yromus (25° áries) — Também especialista na ciência médica e mestre na arte da alquimia e espargiria. De Yromus, o mago pode aprender como preparar várias ervas e raízes de maneira alquímica ou espargírica, e como torná-los especialmente dinâmicos pela aplicação de um fluido eletromagnético e por um tipo especial de Voltização. Se o mago assim desejar, ele receberá instruções de Yromus sobre como, pelo princípio do Akasha, causar mudanças dentro de si mesmo ou dentro de outras pessoas para que tenham menos influências desfavoráveis nos planos mental e astral e, algumas vezes, até mesmo no plano físico. Além disso, Yromus ensina o mago a mudar o destino de uma pessoa e realizar operações mágicas sem ter seu ser impregnado com o princípio do Akasha para evitar efeitos colaterais. Yromus, também, é amado no reino dos gnomo, especialmente por aqueles de nível superior, que o têm em alta estima.

Fig. 50: Hadcu (26° áries) — É um mestre da magia mental e astral e ensina o mago a como fazer uso prático de forças extraplanetárias nos mundos mental, astral e físico para vários propósitos.

Fig. 51: Balachman (27° áries) — É um excelente iniciador na astrologia sintética e revela ao mago os mais remotos segredos da astrologia. Através deste iniciador, o mago aprende sobre as influências astrológicas nos mundos mental e astral, além do mais, aprende sobre as oscilações e vibrações opostas das várias esferas em relação ao plano mental, astral e físico. O conhecimento do efeito cósmico nos reinos mineral, vegetal e animal é ensinado ao mago por este líder, diretamente ou por inspiração.

Fig. 52: Jugula (28° áries) — Introduz o mago na arte da talismologia. Com este líder, o mago aprende a solucionar os símbolos mais complexos do lado sintético. Além disso, Jugula ensina o mago a como expressar verdadeiramente, pelo símbolo apropriado, cada ser e cada força da Zona Circundante à Terra junto com suas qualidades ou como dar forma de maneira a resultar na correta representação gráfica. Ao mesmo tempo, ele inicia o mago no segredo de tornar estes símbolos magicamente efetivos por vários métodos.

Fig. 53: Secabmi (29° áries) — Traz à tona vários efeitos no plano mental, astral e físico com a ajuda do fluido magnético. Este líder é mestre na arte de produzir aromas e pode instruir o mago em como preparar, de forma espargírica, não apenas remédios, mas também aromas de várias plantas.

Fig. 54: Calacha (30° áries) — É o último líder deste signo zodiacal. Ele ensina o mago a como tratar várias doenças com o elemento água. Calacha é mestre em hidroterapia e está sempre preparado para auxiliar o mago, teórica e praticamente, neste campo. Magos que lidam com naturopatia encontrarão um excelente iniciador em Calacha, que pode revelar a ele muitos segredos pela intuição e pela inspiração, segredos que permaneceram ocultos até hoje.

Aqui está a descrição de outros 30 líderes da Zona Circundante à Terra. Eles estão sob o signo zodiacal de Touro. Suas assinaturas devem ser desenhadas na cor verde.

Fig. 55: Serap (1º touro) — É o primeiro líder deste signo. Ele informa o mago sobre a magia da simpatia que pode ser feita com o elemento fogo. Como aprendi por experiência pessoal com este líder, ele introduzirá o mago em práticas que normalmente estão conectadas com a aplicação de condensadores fluidicos, que após serem aplicados em papel mata-borrão devem ser queimados. Ele gosta de fornecer ao mago instruções metódicas sobre como proceder com várias práticas mágicas para conseguir amigos, incitar sensações de amor, melhorar o poder de reprodução etc. O mago pode aprender muito com este líder sobre isso.

Fig. 56: Molabeda (2º touro) — Se o mago deseja entrar em contato com este líder, ele aprenderá com ele como, pela aplicação do fluido elétrico em conexão com o elemento fogo, vários fenômenos da natureza que são equivalentes a milagres, podem ser causados. Molabeda é um guardião leal dos segredos profundos e misteriosos da vida sexual, que ele revelará apenas ao mago altamente ético e desenvolvido.

Fig. 57: Manmes (3º touro) — É um especialista no conhecimento mágico das plantas. Deste líder, o mago pode aprender a reconhecer várias plantas do ponto de vista hermético e é introduzido na arte de trazer à tona vários efeitos pela aplicação de plantas de maneira mágica. Manmes atrai a atenção do mago para muitas plantas que podem ser usadas como material para incenso e que podem servir bem ao mago como auxiliares em várias operações.

Fig. 58: Faluna (4º touro) — Esta inteligência é uma grande amiga dos seres humanos e ajuda o mago, caso ele queira, a enriquecer. Fornece a ele muitas instruções de como produzir, a partir de plantas, certas substâncias que são capazes de preservar seu corpo ou até mesmo torná-lo mais jovem e mais resistente contra influências desarmoniosas — doenças e afins. Faluna é um excelente instrutor para a produção de substâncias espargíricas que podem ser obtidas de certas plantas.

Fig. 59: Nasi (5º touro) — Pode dar bons conselhos para o mago, seja por si mesmo ou através de seus subordinados, sobre como ele pode tornar a sua vida mais agradável e cheia de prazeres através de várias melhorias. Nasi diz ao mago como aumentar sua renda e o auxilia a melhorar sua posição na vida por si mesmo ou através de seus servos. Ele é considerado como o mestre perfeito na criação de prazeres e felicidade terrena.

Fig. 60: Conioli (6º touro) — Este líder é um excelente matemático e um especialista no conhecimento dos números. O mago é iniciado na Astro-Quabbalah por esta inteligência. Conioli sabe como expressar matematicamente em números qualquer poder, faculdade, realização etc. e vice versa, como explicar para o mago qualquer número em relação às suas influências e qualidades. Além

disso, Conioli ensina o mago a como fazer, do ponto de vista mágico, uso prático do conhecimento adquirido.

Fig. 61: Carubot (7º touro) — Se o mago for um escritor, este líder pode auxiliá-lo através da intuição e inspiração com propostas e projetos para uso literário e estilo definido. Magos que lidam com contos de fadas, sagas e similares, encontram em Carubot um excelente iniciador.

Fig. 62: Jajaregi (8º touro) — Também é um grande iniciador, especialmente para escritores de ocultismo, já que ele sabe muito bem como inspirar o mago para que ele seja capaz de reproduzir os poderes ocultos, efeitos, leis etc. na forma de romances. Muitos magos que publicaram romances que tratavam de ocultismo podem terem sido inspirados por esta inteligência sem que estivessem cientes disso. Por outro lado, Jajaregi também é capaz de explicar ao mago todos os romances ocultistas, eventos etc. em relação às leis universais e às leis de causa e efeito no plano mental, astral e físico, pessoalmente ou através de seus subordinados, ou mesmo pela intuição.

Fig. 63: Orienell (9º touro) — Dá informação sobre auxílios ocultos, métodos auxiliares e etc. que podem contribuir para o desenvolvimento de várias faculdades mentais, astrais e físicas. Orienell também revela ao mago por qual maneira ele pode adquirir qualquer faculdade específica. Tais auxílios geralmente são ritos, fórmulas e gestos, como sei por minha própria experiência anterior com este líder. Se o mago permanece em contato com Orienell durante um período de tempo mais longo, ele pode fazer notas provisórias de todos os auxílios mágicos que são revelados a ele através da intuição por este líder.

Fig. 64: Concario (10º touro) — É um mestre e professor excelente em relação a magia da Lua. Ele atrai a atenção do mago para as várias influências da Lua e suas 28 estações; além disso, como estas podem ter efeitos mentais, astrais e físicos na Zona Circundante à Terra assim como em nosso mundo físico, e como se pode fazer uso prático delas. Concario explica para o mago a síntese da magia astrológica da Lua.

Fig. 65: Dosom (11º touro) — É um iniciador muito bom no ocultismo, especialmente no hipnotismo, magnetismo médico etc. Deste líder, o mago aprende como aplicar a hipnose de forma correta no espírito, na alma e no corpo. Se o mago quiser que Dosom coloque qualquer um de seus subordinados à sua disposição, estes servos executarão qualquer operação relevante e trarão à tona os efeitos correspondentes ao desejo do mago. Estes poderes e faculdades, entretanto, nunca devem ser utilizados para propósitos ignóbeis, pois do contrário o mago se conectaria ao gênio oposto (entidade negativa que rege esta influência - N.T).

Para prevenir qualquer uso indevido dos seres e inteligências, desisti de mencionar neste trabalho os líderes e inteligências da Zona Circundante à Terra que representam as qualidades negativas. Existem tantos líderes negativos quanto líderes com qualidades boas e positivas.

Fig. 66: Galago (12° touro) — Instrui o mago a como, pela impregnação de sua aura, seu espaço mágico, através do fluido elétrico e do elemento do fogo ele pode assegurar magicamente honra, estima, dignidade, amizade, amor etc.

Fig. 67: Paguldez (13° touro) — É um excelente iniciador em todos os aspectos da magia da natureza. Se o mago contata este líder, ele aprende com ele a como continuar, por meios naturais, vários poderes, como trazer à tona certas causas, efeitos correspondentes que quase atingem o sobrenatural. Ao pedido especial do mago, este líder revelará por quais meios ele pode causar muitos fenômenos da natureza — para informação, menciono aqui que o gênio contrário é guardião dos segredos de muitos projetos de feitiçaria da magia da natureza.

Fig. 68: Pafessa (14° touro) — Oferece ao mago assistência profissional e o inspira a melhorar sua situação profissional. Se, por exemplo, o mago for um homem de negócios, este líder o ajudará, através de seus empregados, a conseguir mais clientes etc. Pafessa é muito educado e está sempre contente em ajudar o mago em qualquer assunto no plano físico. No reino dos gnomos, este líder é bastante respeitado e gnomos gostam de servir o mago se forem ditos para fazerem isso por Pafessa.

Fig. 69: Jromoni (15° touro) — Sendo um excelente iniciador, ele pode informar o mago sobre como fazer dinheiro de maneira rápida e fácil, assumindo que a Divina Providência aprove — através de ganhos, apostas, especulações etc. Jromoni também sabe onde encontrar tesouros escondidos e, se ele julgar sábio, pode dizer para o mago a sua exata localização. Contudo, este líder sabe bem se a ajuda que ele pode dar ao mago é permitida do ponto de vista kármico. Se ele não der ao mago a assistência que ele deseja, ele dirá para o mago durante sua primeira evocação e apenas o auxiliará o quanto for permitido pela Divina Providência sem carregar o karma do mago. O mago deveria saber que algumas vezes riqueza, fortuna e dinheiro em excesso podem ser grandes obstáculos no caminho para a perfeição.

Fig. 70: Tardoe (16° touro) — Tem o poder de despertar no mago muitos talentos — por exemplo talentos em arte, literatura ou outro — através de práticas adequadas, rituais e semelhantes ou, se o mago tiver predisposição para certos talentos, o rápido desenvolvimento destes. Se, por exemplo, o mago deseja fazer carreira como artista, ele encontrará neste líder o iniciador e amigo auxiliar que ele precisa.

Fig. 71: Ubarim (17° touro) — Inicia o mago no uso de vários meios de despertar o amor e a amizade, e ele pode dar para o mago muitos métodos e instruções a este respeito. Ao mesmo tempo, o mago recebe deste líder instruções detalhadas para a fabricação de amuletos de amor e amizade. Ubarim também pode carregar estes amuletos e talismãs para este propósito, por si mesmo ou por seus subordinados, caso o mago peça isso.

Fig. 72: Magelucha (18° touro) — Dá ao mago várias instruções sobre como operar magicamente com os elementos do ar e da água no plano mental, astral e físico, e como fazer uso destes dois poderes para alcançar vários objetivos. Magelucha é mestre destas duas forças e suas práticas são reveladas apenas ao

mago maduro e genuíno. O mago pode aprender muito com este líder a respeito dos fluidos e sua aplicação para vários propósitos.

Fig. 73: Chadail (19° touro) — É um verdadeiro guardião da agricultura e, em geral, ele inspira não somente o mago neste mundo físico, mas também todas aquelas pessoas que lidam com agronomia, agroquímica, melhoras agrônomas e similares. Se o mago for um fazendeiro, ele pode aprender com este líder como melhorar seu solo, seja por meios normais ou de maneira oculta para efetuar um crescimento acelerado em suas plantas; além disso, como através da radiação de vários produtos químicos ele pode aumentar a produtividade de seu solo em relação a qualidade e quantidade. Ele também atrai a atenção do mago para vários métodos de trabalho e o instrui em como alcançar um melhor crescimento de produtos naturais com a ajuda do fluido eletromagnético, dos elementos ou por métodos quabbalísticos. Com a assistência de Chadail ou de seus servos, o mago é capaz de atingir resultados quase fenomenais em agricultura.

Fig. 74: Charagi (20° touro) — Este líder é um inspirador maravilhoso de invenções técnicas para agricultura e propósitos florestais. Se o mago entrar em contato com Charagi, ele pode adquirir muita experiência com esta inteligência ou com seus subordinados nos campos acima mencionados.

Fig. 75: Hagos (21° touro) — É um mestre da magia da polarização e do fluido elétrico. Ele instrui o mago em como causar um crescimento acelerado nas plantas através da magia da polarização em conexão com o fluido elétrico, como, por exemplo, ele deve proceder para que uma semente que acabou de ser plantada vire uma árvore e dê frutos dentro de uma hora.

Faquires que são capazes de fazer uma árvore crescer desde a semente em uma hora — este milagre é conhecido, na Índia, como o assim chamado milagre da árvore de manga — fazem isso através de seu conhecimento da magia da polarização e do fluido elétrico. Tal coisa não é segredo para o mago, e eu já mencionei em “Iniciação ao Hermetismo” que este fenômeno é realizado pela aplicação do fluido eletromagnético, pela aplicação da magia da polarização. Menciono isto aqui porque o mago pode ser capacitado a realizar o mesmo fenômeno por Hagos ou seus subordinados.

Fig. 76: Hyla (22° touro) — Pode ajudar o mago a adquirir uma mente mais clara, bom poder de julgamento, sagacidade e inteligência através dos canais da intuição superior e inspiração. Ele pode ajudar o mago pessoalmente ou por um de seus servos em vários assuntos, por exemplo, com exames em diversos campos da ciência no mundo físico, e mais coisas do tipo.

Fig. 77: Camalo (24° touro) — É, além de possuir outras capacidades e zonas de atuação, muito bem familiarizado com os segredos dos compostos minerais e sua aplicação oculta e ele guarda muito bem esses segredos. Acima de tudo, ele informa o mago sobre as analogias de vários metais em relação as esferas, poderes, espíritos individuais etc., e como estes poderes podem ser usados magicamente no plano mental, astral e físico. Se pedido pelo mago, ele revelará um número de fórmulas para a fabricação de condensadores fluídicos e também para o verdadeiro Elektro-Magicum que é utilizado para vários propósitos; como, por exemplo, para a fabricação de um espelho mágico, varinha etc. Naturalmente, o mago também aprende com este líder de que maneira estes

condensadores fluídicos devem ser carregados para uso mágico e vários propósitos na Zona Circundante à Terra e em nosso mundo físico.

Fig. 78: Baalto (25° touro) — Informa o mago sobre os vários tipos de trabalho nas minas. Ele supervisiona os gnomos no submundo do nosso planeta e sabe sobre todas as águas subterrâneas e minérios. Ele também pode dar para o mago informação sobre vulcões e dizer a ele o momento exato de suas erupções. Além disso, Baalto pode fornecer métodos e instruções sobre como usar magicamente, para os mais variados propósitos, as correntes que existem abaixo da superfície da Terra. Se requisitado, ele introduzirá o mago na arte de trabalhar com uma vara de rdbomante e na aplicação do pêndulo sideral em relação a sua capacidade de encontrar correntes eletromagnéticas assim como um grande número de outras coisas na natureza.

Fig. 79: Camarion (23° touro) — Por este líder, o mago será informado sobre as relações mágicas entre os vários tipos de alimento do ponto de vista da saúde e da harmonia do corpo. Camarion instrui o mago em quais alimentos ele deve escolher, sejam frutas ou refeições compostas preparadas, para aderir às leis ocultas das analogias. Através dos canais de intuição e inspiração, o mago obtém a revelação de Camarion sobre como alimentos e refeições devem ser carregados, qual fluido, elétrico ou magnético, deve ser utilizado ou quais elementos devem ser empregados para trazer à tona um efeito específico no corpo mental, astral ou físico. Ele é um excelente inspirador no tocante a dieta — especialmente em relação às doenças de qualquer tipo, isto é, desarmonias do corpo, alma e espírito. Ele está sempre pronto para fornecer sua assistência ao mago.

Fig. 80: Amalomi (26° touro) — Este inspirador superior é considerado o professor da linguagem cósmica. Através dele, o mago é instruído em como utilizar a Quabbalah, isto é, a linguagem cósmica em relação ao nosso mundo físico. Amalomi inicia o mago em muitas fórmulas e Tantras e, ao mesmo tempo, ensina-o a como dinamizá-los para trazer à tona efeitos pela força do princípio do Akasha no mundo mental, astral e físico.

Deverei mencionar em meu terceiro livro intitulado “A Chave para a Verdadeira Quabbalah” algumas fórmulas mágicas, métodos e afins, que este líder me permitiu publicar.

Fig. 81: Gagison (27° touro) — Este líder é tratado — na Zona da Terra — como um filósofo universal. Através da intuição, ele faz o mago compreender todos os sistemas religiosos deste mundo físico do passado e do presente, assim com sua verdadeira legalidade. O mago que é amigo deste líder pode aprender muito com ele e chegar no âmago de qualquer sistema religioso que ele desejar escrutinizar do ponto de vista hermético, e encontrar as leis universais efetivas nele. Ao mesmo tempo, ele percebe à que extensão as leis universais foram escondidas, veladas ou mal compreendidas, e pode corrigir estes erros do ponto de vista filosófico para seu uso pessoal. A filosofia da religião o ensinará a como separar o joio do trigo. Se o mago contatar Gagison frequentemente, ele logo verá que desde os tempos de outrora os sistemas religiosos estiveram seguindo as leis universais como o fio de Ariadne e que até os dias atuais estas leis são mais ou menos manifestadas em qualquer sistema religioso.

Fig. 82: Carahami (28° touro) — Este líder pode ser legitimamente chamado de o professor da física cósmica universal. Ele faz o mago entender os poderes cósmicos, suas analogias e sua legalidade na natureza, e o ensina a como controlá-los. Carahami pode revelar para o mago muitos segredos metafísicos e meta-psíquicos em relação a natureza. Fenômenos que se tornaram claros para o mago em suas causas e efeitos devido ao seu crescente conhecimento das forças cósmicas não deixam nenhuma dúvida, e ele não apenas encontra a explicação correta para qualquer fenômeno natural, vendo-o do ponto de vista hermético, mas, dependendo de sua maturidade pessoal, ele é capaz de trazer à tona tal fenômeno por si mesmo. Um verdadeiro mago, entretanto, nunca ousará causar qualquer caos através de operações mágicas deste tipo, pois ele apenas carregaria seu karma ao fazer isso.

Fig. 83: Calamos (29° touro) — Pode revelar ao mago métodos excelentes para o enxerto de plantas no nosso mundo físico. Já que ele possui uma grande afeição pelo oceano e as vidas contidas nele, ele pode, além disso, nomear para o mago métodos especiais pelos quais ele pode ter sob seu poder e controlar tudo o que vive na água. Calamos pode informar ao mago sobre encantamentos mágicos que irão acalmar o mar agitado e também ensiná-lo como se proteger durante viagens. No caso de perigo, quando um navio e toda a sua tripulação estiver prestes a naufragar, um mago que esteja em conexão com Calamos sempre será capaz de encontrar um meio de resgate. Se o mago pedir, Calamos colocará à sua disposição seres elementais do mar ou o instruirá em como contatar seres do mar. Ondinas, vivendo próximas de praias desabitadas e todos os seres subterrâneos estimam muito este líder da Zona Circundante à Terra, e o veem com uma grande admiração, realizando imediatamente qualquer coisa que ele possa querer ou desejar.

Fig. 84: Sapasani (30° touro) — Como Calamos, é um mestre excelente da magia da água. Todos os seres que vivem na água e todos os seres elementais o obedecem. Seu conhecimento especial está conectado ao uso do sal marinho para propósitos e operações alquímicas e mágicas. O mago é informado por Sapasani sobre como entrar em contato com entidades da água de forma simpática, utilizando um pequeno punhado de sal marinho, como ele pode tornar útil, para vários objetivos, os poderes dos seres elementais do mar e ele é iniciado em muitas outras práticas por este líder da Zona Circundante à Terra.

*

Os sigilos dos próximos 30 líderes da Zona Circundante à Terra que pertencem ao signo zodiacal de Gêmeos devem todos ser desenhados na cor marrom.

Fig. 85: Proxones (1° gêmeos) — Ao mago será fornecida, por este líder, informação correta em todas as questões pertinentes ao fluido elétrico e suas relações com os planos mental, astral e físico. Proxones é tido como o mestre do fluido elétrico e, assim, mestre da eletricidade. Ao mesmo tempo, ele é o guardião de todas as invenções e, até onde elas sejam relacionadas com o básico da eletricidade, ele as mantém no equilíbrio certo. Todas as pessoas que lidam com invenções no campo da eletricidade são inspiradas de acordo com sua maturidade por Proxones. Ele dirá ao mago discreto sobre invenções que serão criadas após

muitos anos, ou até mesmo séculos. Claro, o mago não tem a permissão de publicar essas invenções, mas ele ouvirá de Proxones quanto tempo levará para os técnicos fazerem progresso no campo da eletricidade e poderá acumular muito conhecimento sobre isso. Com a permissão de Proxones, o mago pode se utilizar de alguns destes segredos, mas apenas para si mesmo, pois isto de nenhum modo deve resultar no caos das linhas temporais dos mundos.

Fig. 86: Yparcha (2º gêmeos) — É, como o líder supramencionado, também encarregado de guardar as invenções técnicas. Yparcha, também, pode contar ao mago sob jura de segredo quanto progresso o mundo terá feito em cinquenta, em cem anos ou até mesmo mais do que isso, em relação às invenções técnicas. Caso o mago esteja ele mesmo trabalhando em alguma invenção, ele encontrará em Yparcha o melhor inspirador para provê-lo, através de intuição, com boas ideias.

Fig. 87: Obedomah (3º gêmeos) — Esta inteligência informa o mago sobre todos os ramos da química, biologia etc. em suas relações com a metafísica e a metapsicologia. Assim, por exemplo, o mago pode aprender com Obedomah receitas para o tratamento de várias doenças que são devidas às conexões análogas, químicas e bioquímicas, e que possuem um alcance bastante abrangente de diagnósticos e efetividade, mais até do que qualquer outra substância química isolada. Este líder também pode fornecer ao mago informações excelentes sobre homeopatia do ponto de vista metafísico. Com a ajuda de Obedomah, o mago também se torna familiar com a aplicação de raios químicos em relação às várias leis da natureza análogas ao homem no microcosmo assim como no macrocosmo.

Fig. 88: Padidi (4º gêmeos) — É o inspirador dos pintores do nosso mundo físico. Se o mago lida com pintura, este líder é capaz de fazer com que o mago conheça composições novas através da inspiração, sobre as quais o mago nem faz ideia. Padidi ensina o mago, dependendo do seu grau de maturidade, a expressar a verdadeira beleza. Projetar a beleza que corresponde às leis análogas do microcosmo e ao macrocosmo fora de si mesmo é uma grande forma de arte e que somente pode ser levada à perfeição no caso de uma originalidade nata. Contudo, se o mago está em contato com Padidi, esta arte rara será incorporada nele por esta inteligência que, além disso, pode revelar ao mago muitos segredos sobre a composição das cores.

Fig. 89: Peralit (5º gêmeos) — Este líder é um grande mestre no conhecimento da vida e da morte. Com ele, o mago pode aprender a que hora uma criança deve ser procriada nesta Terra para ser incorporada com certas faculdades. Peralit ensina o mago a como gerar uma criança conscientemente de maneira mágica e fornece instruções especiais para a educação do bebê antes mesmo de seu nascimento propriamente dito, o que possibilita ao mago suprir a criança com certas capacidades, qualidades e talentos, antes que ela nasça. O mago também é informado por Peralit qual espírito da Zona Circundante à Terra nascerá com a criança gerada por ele, e qual karma e destino a criança terá. Ao mesmo tempo, esta inteligência informa o mago como ele pode ajudar seu filho durante sua vida, que papel ele deve desempenhar, não apenas como pai, mas, se necessário, também como professor e coisas assim. Já que Peralit é um excelente

iniciador nos mistérios do sexo, ele pode facilmente explicar estas coisas para o mago.

Fig. 90: Isnirki (6º gêmeos) — Informa o mago sobre métodos e instruções pelas quais ele pode compreender a esfera mental e astral de cada animal, viva ele na terra, na água ou no ar, e que o ajudam a entender seus mundos. Por este líder, ele adquire a faculdade de se posicionar, com sua consciência, na forma mental e astral de qualquer animal e, por conseguir fazer isso, ele aprende a entender qualquer animal nestes dois estados de consciência e a influenciá-los, se necessário, de acordo com sua vontade. Isso também possibilita que ele adquira a capacidade de saber o destino de cada animal. Auxiliado por Isnirki, o mago pode se posicionar na esfera relevante para a qual um certo grupo de animais vai após sua morte nesse mundo físico, e lá ele pode criar certas conexões, se quiser. Magos que ao mesmo tempo são grandes amantes de animais podem aprender muito de Isnirki a esse respeito.

Fig. 91: Morilon (7º gêmeos) — Este líder é um ótimo iniciador e mestre do simbolismo. Apontando vários métodos para o mago, ele o ensina a como ganhar a habilidade de expressar qualquer forma externa, neste mundo físico, através de símbolos em suas equivalências mentais e astrais análogas às leis do micro e do macrocosmo. Ao mesmo tempo, ele aprende com Morilon a capacidade de expressar qualquer lei, qualquer qualidade, independentemente de qual esfera, através de uma forma exterior. Na posse dessa capacidade, o mago pode se tornar um intérprete de sonhos, pois então ele será capaz de explicar qualquer sonho. Sendo capaz de aprender sobre os símbolos das analogias, o mago também aprende a compreender qualquer entidade que apareça para ele, em qualquer esfera. Um mago em posse de tais habilidades nunca será enganado por qualquer ser, pois este sempre deverá assumir a forma de suas verdadeiras qualidades.

Fig. 92: Golema (8º gêmeos) — Pode ser chamado de um excelente filósofo do Ocultismo, pois este líder não apenas conhece todas as leis de nosso mundo e da Zona Circundante à Terra, mas ele também é capaz de — caso o mago o contate — ensinar a capacidade de expressar os problemas mais difíceis de nossa língua terrena, ou seja, a língua do intelecto. O quão difícil é às vezes expressar em palavras temas ocultos e filosóficos para que eles se tornem compreensíveis também para os não-iniciados, só é percebido pelos magos que são escritores de ocultismo e professores e conselheiros nesses campos. Com Golema, o mago tem o melhor inspirador que ele poderia encontrar, que, através da inspiração e da intuição, o auxiliará a expressar qualquer problema de forma que qualquer desentendimento será impossível. O mago com uma memória ruim ou má capacidade de percepção pode, pelos métodos de Golema ou sua assistência direta, adquirir o oposto, isto é, uma memória muito boa e uma ótima capacidade de percepção.

Fig. 93: Timiran (9º gêmeos) — Este líder é um excelente especialista nas leis da harmonia, não somente em relação a todo o microcosmo e macrocosmo. Ele pode fazer o mago entender a harmonia em nosso mundo físico e na Zona da Terra do ponto de vista hermético. Timiran explica para o mago o verdadeiro significado da introspecção e a forma em que o equilíbrio mágico é aplicado. Se os segredos mágicos da introspecção são bastante claros para o mago, ele pode alcançar, devido ao seu conhecimento e capacidades adquiridas, uma harmonia

completa não somente consigo mesmo, mas também com outras pessoas, e ele também pode criar, a qualquer momento, harmonia e equilíbrio em todos os casos em que ele queira, ou nos quais as influências do caos e da desarmonia são óbvias. Somente alguns poucos magos estão em posse destas capacidades, e este líder, Timiran, pode ajudar muito o mago a esse respeito.

Fig. 94: Golemi (10º gêmeos) — Este líder, semelhante ao líder acima, também é um excelente especialista em todas as leis da analogia, isto é, não apenas em relação a este mundo físico e à Zona da Terra, mas também em relação a todas as outras esferas. Beneficiado com a inspiração e a assistência intuitiva de Golemi, o mago aprende a como avaliar corretamente os seres de qualquer esfera ou plano. Ele aprende a reconhecer a área de atuação de cada ser e que foi atribuída a ele pela Divina Providência, então na presença do mago nenhum ser será capaz de fingir saber o que na realidade, não sabe. Além disso, o mago aprende com Golemi a classificar e a identificar qualquer ser através de sua aparência externa como cor, tom, forma etc.

Fig. 95: Darachin (11º gêmeos) — O mago aprende com este líder a como penetrar e influenciar o cérebro e o intelecto de um homem de maneira sutil. Se o mago quiser, Darachin dará a ele instruções apropriadas e mostrará métodos pelos quais ele será capaz de incorporar em si mesmo as faculdades intelectuais de qualquer pessoa e a ser ativo no estado de consciência de qualquer um. Esta capacidade torna o mago um mestre sobre os cérebros e intelecto de qualquer ser humano. Ele pode, caso queira e ache necessário, aumentar ou diminuir as capacidades intelectuais de uma pessoa. Assim ele pode, por exemplo, tanto despertar imagens do passado em uma certa pessoa ou ele pode influenciá-las de modo que elas desapareçam completamente da mente da pessoa. Entretanto, Darachin revelará estes métodos e instruções apenas aos magos com um genuíno alto grau de ética. Estar em posse das capacidades mencionadas acima significa ser capaz de saber, a qualquer momento, tudo o que a outra pessoa sabe.

Fig. 96: Bagoloni (12º gêmeos) — Tem uma predileção especial por telepatia, por transferência de pensamento e é um mestre excelente nesse quesito. Ele dá ao mago instruções e métodos apropriados que o ajudam a obter estas faculdades. O mago que segue as instruções especiais deste líder é capaz de transferir qualquer pensamento para alguma outra pessoa, seja pela visão, audição ou através da consciência. Ao mesmo tempo, ele adquire a capacidade de despertar, no corpo astral de qualquer outro ser humano — que não seja familiar com magia —, qualidades especiais de caráter.

Fig. 97: Paschy (13º gêmeos) — Este líder pode auxiliar o mago em se tornar um diplomata bem sucedido. Ele pode revelar para o mago que é um diplomata a maneira de vencer nesta carreira, por exemplo, desvendando para ele alguns segredos importantes que são conhecidos apenas por alguns diplomatas. Em assuntos diplomáticos delicados o mago, estando em conexão com Paschy, pode ser inspirado por este líder para que eventualmente ele tenha sucesso completo. Esta inteligência pode ser justamente chamada de líder dos diplomatas.

Fig. 98: Amami (14º gêmeos) — Auxilia o mago com a literatura filosófica ou o ajuda a conseguir obter os livros certos ou outra literatura. Em geral, o mago não precisa se incomodar com livros, pois qualquer coisa que o interesse no

campo da filosofia ou em qualquer outro campo das artes, ele pode conseguir diretamente dos seres ou pela sua comunicação. Contudo, vez ou outra acontece de um mago ser um grande amante de livros, e que para ele, uma certa coleção de livros seja mais uma questão de gosto pessoal do que uma questão de aprendizado. Se o mago gosta de livros, não há nenhuma razão para ele não pedir o auxílio de Amami com isso. Este líder não desapontará o mago.

Fig. 99: Pigios (15° gêmeos) — Se o mago for um escritor, ele encontrará um bom amigo e conselheiro neste líder, que o auxiliará a qualquer momento através da força da inspiração. Ele gosta especialmente de ajudar poetas pela inspiração e de assisti-los na escolha das palavras e expressões corretas. Pigios é justamente tratado como o líder de todos os poetas e escritores.

Fig. 100: Cepacha (16° gêmeos) — Possui uma afeição especial pela beleza, harmonia e esplendor externo. Se requisitado pelo mago, este líder está sempre preparado para iniciá-lo nos vários mistérios dos tratamentos de beleza e ele contará para o mago maneiras e meios pelos quais ele pode tornar seu corpo mais atraente e bonito. Magos com um senso de beleza com ênfase especial em sua aparência externa encontrarão um inspirador excelente neste líder.

Fig. 101: Urgivoh (17° gêmeos) — Assiste o mago, teórica e praticamente, a ganhar o favor de pessoas muito importantes. Ele também instrui o mago em como se tornar interessante para homens e mulheres, o que for necessário para ele. Se o mago seguir essas instruções precisamente sem fazer as coisas de acordo com sua visão individual, ele sempre terá sucesso nesse aspecto.

Fig. 102: Amagestol (18° gêmeos) — Inicia o mago nos segredos do amor, em sua legalidade, suas causas e efeitos, sem importar qual amor esteja em questão, seja o mais baixo amor animal ou o mais alto amor cósmico. Amagestol é o gênio guardião de todos os seres que amam uns aos outros na Terra.

Fig. 103: Debam (19° gêmeos) — É um mestre da magia, especialmente no campo da gesticulação e rituais individuais. Caso o mago esteja em necessidade de qualquer ritual individual para qualquer propósito, este líder fornecerá o melhor conselho para ele. De Debam, o mago pode aprender a como fazer uso completo de qualquer força de qualquer esfera com a ajuda da gesticulação apropriada e, acima de tudo, como colocar em ação certos poderes em todos os três planos através das gesticulações apropriadas.

Fig. 104: Kolani (20° gêmeos) — É o iniciador em relação a dança oculta, especialmente em relação às danças com o objetivo de colocar certos poderes em ação ou de entrar em contato com eles. Este líder pode revelar ao mago, pela intuição, danças que despertam no homem faculdades extraordinárias. Se o mago quer se colocar em êxtase mental por certas danças ocultas, Kolani lhe dará os conselhos necessários.

Fig. 105: Mimosah (21° gêmeos) — Todas as pessoas que lidam com a lei estão sob os cuidados e supervisão deste líder da Zona da Terra. Se este líder for chamado em qualquer assunto legal com uma sentença injusta, Mimosah ou algum de seus subordinados fornecerá ajuda ao mago. Assim, não é nada mais do que justo considerar este líder como o guardião de todos os direitos humanos.

Todos os juízes, advogados etc. que lidam com assuntos legais, podem, caso sejam magos, recorrer à esta inteligência a qualquer hora.

Fig. 106: Eneki (22º gêmeos) — Este líder pode, das mais diversas maneiras, iniciar o mago na arte da profecia e previsão. Eneki fornece ao mago sagacidade e alta intuição neste aspecto. Se o mago contata esta inteligência, ele será ensinado a como controlar todos os tipos de divinação, quiromancia, grafologia etc.

Fig. 107: Corilon (23º gêmeos) — Este líder é o guardião e assistente de todos os artistas que trabalham com o público, sejam cantores, atores de palco, artistas de circo, virtuosos (pessoa com talentos excelentes – N.T) etc. Se este líder é evocado, ele auxiliará todos pela inspiração, na direção acima mencionada, a demonstrar sua arte ou trabalho para a satisfação total das pessoas. Corilon torna artistas profissionais muito amados pela audiência e também assegura seu sucesso financeiro. No caso de o mago ser um artista de palco, ou em caso de ele desejar ajudar alguém teórica e praticamente, então ele deveria recorrer a este líder confiantemente, que realizará seu desejo a qualquer momento.

Fig. 108: Ygarimi (24º gêmeos) — Foi designado para explicar ao mago todas as causas no plano mental, astral e físico registradas no princípio do Akasha. Assim, se o mago possui boas conexões com este líder, ele aprenderá como causas que foram conjuradas por pensamentos, sentimentos, qualidades de caráter, ações físicas etc. devem ser diferenciadas de cada uma no princípio do Akasha. Assim, a partir destas causas no princípio akáshico, como o destino no plano mental, astral e físico pode ser predito com segurança. Se o mago aprender como fazer estas distinções, ele será capaz de predizer obstáculos que ocorrerão mais tarde no mundo mental, astral e físico. Este líder, Ygarimi, mostrará ao mago meios e formas de diminuir tais obstáculos, algumas vezes até mesmo como eliminá-los completamente.

Fig. 109: Jamaih (25º gêmeos) — Este líder pode ser considerado, pelo mago, como um especialista na história das religiões, pois ele pode informá-lo completamente a respeito de todas as religiões que existem em nosso mundo ou que já deixaram de existir. Ele pode fazer isso do ponto de vista esotérico, assim como do ponto de vista exotérico. Esta inteligência também inicia o mago no conhecimento esotérico das mais antigas seitas religiosas.

Fig. 110: Bilifo (26º gêmeos) — Este líder é encarregado da custódia de todos os círculos mágicos e místicos, associações e seitas, então pode-se considerá-lo seu guardião legal. Ele decide sobre a criação, manutenção e decaimento destas associações. Um mago discreto pode conseguir informações detalhadas sobre lojas místicas e mágicas e sobre todos os seus segredos por este líder, sem que ele seja um membro destas associações, irmandades etc. Ele, certamente, manterá a informação e conhecimento ganhado para si mesmo, para seu uso pessoal.

Fig. 111: Mafalach (27º gêmeos) — Ajuda o mago a resolver qualquer problema complicado suprindo-o, seja por si mesmo ou por qualquer um de seus subordinados, com livros relevantes, manuscritos e coisas assim. Se, por exemplo, o mago for completamente auto dependente e se ele estiver operando

sozinho, isto é, sem a ajuda de um professor ou iniciador, este líder pode assisti-lo, fazendo com que conheça, cedo ou tarde, uma pessoa que se tornará o verdadeiro mestre do mago. A qualidade depende, em cada caso, da qualidade e maturidade da pessoa buscadora.

Fig. 112: Kaflesi (28° gêmeos) — Sendo um ótimo iniciador, este líder iniciará o mago nas analogias secretas, isto é, nas leis da analogia do micro e do macrocosmo. Deste modo, o mago aprenderá com este líder todas as leis da analogia em relação ao corpo, alma e espírito e sua relação com o universo e a como fazer uso prático deste conhecimento.

Fig. 113: Sibolas (29° gêmeos) — Novamente, informa o mago contrariamente, explicando a ele de maneira completa a verdadeira conexão de todos os problemas exotéricos, isto é, mundanos, com as leis genuínas da analogia e ensinando-o a como atrair a atenção dos poderes superiores para ele através de assuntos e eventos externos, algumas vezes até como colocá-los em ação. O mago pode aprender muito com este líder, principalmente a respeito da magia da natureza.

Fig. 114: Seneol (30° gêmeos) — O último líder sob este signo do zodíaco é o protetor de todos os seres humanos que praticam esportes aquáticos. Ele pode ajudar o mago fazendo-o adquirir, através de métodos e instruções apropriadas, capacidades esportivas extraordinárias; como por exemplo recordes em velocidade e nado a distância, nado subaquático etc. Ele também pode ajudar o mago com o resgate de pessoas que correm o risco de se afogar. Se alguém estiver desaparecido, isto é, se as pessoas assumem que ele ou ela tenha se afogado, Seneol ou seus subordinados mostrarão ao mago o local onde o corpo poderá ser encontrado. Se o mago tiver uma boa conexão com este líder, ele nunca correrá o risco de se afogar nesta vida, pois Seneol garantirá que o mago seja sempre resgatado.

*

Os seguintes 30 líderes estão sob o signo zodiacal de Câncer da Zona da Terra; seus sigilos devem ser desenhados na cor branco-prateado.

Fig. 115: Nablum (1° câncer) — Ficaré satisfeito em informar o mago, por inspiração ou por intuição, sobre os vários graus de calor — temperatura — em relação a alquimia ou espargiria. Contudo, já que estes não desempenham um papel apenas na preparação das plantas e metais, mas também em outros fluidos, por exemplo, luz, cor, tom, oscilação etc. o mago também pode ser informado por ele sobre estas coisas. Nablum é um especialista nas operações alquímicas e espargíricas, e o mago pode se beneficiar muito a esse respeito através de suas inspirações.

Fig. 116: Nudatoni (2° câncer) — O mago, estando em conexão com este líder, obtém dele mais informação sobre os vulcões em nosso mundo físico e sobre os terremotos. Nudatoni pode informar o mago com antecedência quando uma montanha vulcânica expelirá lava. Nudatoni ou seus servos podem, se pedido, acompanhar o mago em suas viagens mentais ou astrais para lugares profundos da Terra para mostrar a ele fontes termais, cavernas com estalactites, tesouros

escondidos ou qualquer outra coisa que pode ser encontrada sob a superfície da Terra. Este líder, ao mesmo tempo, é um iniciador muito bom na ciência da pirotecnia, especialmente em relação aos fluidos elétrico e magnético, e ele informa o mago sobre como trazer à tona vários milagres pirotécnicos de uma forma mágica com estes fluidos.

Fig. 117: Jachil (3º câncer) — Sabe sobre todos os segredos eróticos e pode iniciar o mago neles. Está sempre pronto para fornecer ao mago muitos meios mágicos pelos quais o amor pode ser aumentado ou diminuído. Além disso, ele informa o mago como ele pode, pela força da magia, se fazer amado e atrativo para o sexo oposto, e como pode-se tornar eficaz do ponto de vista erótico. Ele irá, se desejar, aprender com esta inteligência sobre as mais secretas artes da magia sexual.

Fig. 118: Helali (4º câncer) — Este líder é um excelente iniciador na magia simpática das múmias (ramo da magia que utiliza partes da pessoa como cabelo, unha etc. – N.T). Ele pode dar informação sobre como, com a ajuda dos elementos, o mago que pratica magia das múmias pode trazer à tona vários efeitos, e ele pode, além disso, explicar para o mago a influência dos fluidos elétrico e magnético na natureza. Helali introduz o mago em métodos de trabalho especial que não foram conhecidos por ninguém até agora, e que tem a ver com a magia das múmias. Estas instruções especiais dadas por ele ou por seus subordinados podem ajudar o mago a causar efeitos que ele nunca teria imaginado.

Fig. 119: Emfalion (5º câncer) — Aconselha o mago sobre como ele pode obter uma constituição forte e saudável, um rosto bonito e atraente, olhos fascinantes, isto é, o frescor da juventude que pode ser preservado em idade avançada. De Emfalion, o mago obtém as instruções necessárias para a preparação de substâncias pelas quais ele pode então impregnar seu corpo, que não decairá. Se um mago possui uma boa conexão com este líder, ele obterá a aparência da juventude, ainda que já possa ser mais velho ou ele poderá ao menos dar a impressão de ter apenas meia-idade. Também a preparação de elixires mágicos de várias plantas para propósitos mágicos especiais será totalmente revelada para o mago por esta inteligência.

Fig. 120: Pliroki (6º câncer) — Explica para o mago os verdadeiros fatos a respeito das assim chamadas “mensagens pelo ar”, que são especialmente conhecidas no Leste. Ele conta ao mago, caso ele queira, sobre métodos apropriados nos quais ele é especialista, para que finalmente o mago seja capaz de enviar mensagens para pessoas distantes dele, sejam iniciadas ou não. O mago aprende com este líder a fazer este fenômeno funcionar no plano mental, astral e às vezes, até no plano físico com a ajuda do fluido eletromagnético e do elemento ar, ou com a ajuda de entidades, espíritos e afins. O mago também será capaz de trazer à tona outros fenômenos mágicos com a ajuda de Pliroki.

Fig. 121: Losimon (7º câncer) — Informa o mago sobre os mistérios e sistemas originais de crenças religiosas dos povos mais antigos do mundo e também sobre os fenômenos mágicos que as pessoas do passado, especialmente altos sacerdotes, eram capazes de criar. Losimon sabe de que maneira e em quais circunstâncias os fenômenos daqueles tempos poderiam ser causados hoje e, se

solicitado pelo mago, ele o iniciará nestes métodos. Ao mesmo tempo, Losimon é capaz de revelar ao mago os segredos dos fenômenos de levitação, para que eles possam ser trazidos à tona com a ajuda de seres ou de poderes ou faculdades especiais que o mago adquiriu, uma vez que ele tenha aprendido a controlar o fluido eletromagnético, e com a ajuda destes fluidos o mago será capaz de regular ou superar a gravitação da Terra. O mago é, neste caso, capaz de retirar da Terra seu poder de gravitação, e fazendo isso, ele pode fazer a si mesmo — ou outras pessoas — leve como uma pena para que, em consequência, seja capaz de andar sobre a água sem afundar ou levantar seu corpo no ar. Que ele pode praticar esta arte com qualquer objeto, é bastante claro.

Fig. 122: Kiliki (8° câncer) — Inicia o mago nos mistérios do ritmo e da vibração, e, ao mesmo tempo, ensina-o como ambos, ritmo e vibração, podem ser postos em ação em qualquer plano ou esfera. Kiliki é considerado o mestre da vida, pois a vida não é nada além de ritmo e vibração.

Fig. 123: Oramos (9° câncer) — Pode dar informações excelentes sobre faculdades ocultas, especialmente clarividência, clariaudiência, sensibilidade, psicomетria e semelhantes. Ele fornece ao mago instruções especiais em relação a fabricação de espelhos mágicos, seu carregamento com certas forças influenciadoras etc. e ele também ensina o mago como carregar espelhos mágicos de maneira quabbalística. Mesmo que o mago possa ser um clarividente perfeito, Oramos pode ensiná-lo a como aumentar suas capacidades. Este líder também aconselha o mago sobre como obter espíritos familiares para certos propósitos e como ele deve tratá-los. Oramos também fornece ao mago informação precisa sobre o assim chamado “domínio sobre os espíritos” para operações mágicas. Se o mago possui uma boa conexão com esta inteligência, ele pode conseguir muito mais dicas valiosas.

Fig. 124: Tarato (10° câncer) — Este líder instrui o mago a como influenciar o clima pela magia da água através dos fluidos elétrico e magnético, por rituais mágicos, pela linguagem cósmica e semelhantes. Aquele que possui um bom contato com este líder pode causar chuvas ou pará-las de acordo com sua vontade, pode direcionar raios para direções específicas, provocar chuvas de granizo e é, no geral, capaz de trazer à tona e realizar qualquer coisa que tenha relação com o clima.

Fig. 125: Horomor (11° câncer) — Este líder conhece todos os segredos da alta magia — mistérios da iniciação — da Zona da Terra e também de nosso mundo físico, e pode não apenas ensinar o mago a entendê-los, mas ele também é capaz de despertar a intuição e a inspiração do mago através de sua irradiação, de maneira que ele aprende a controlar todos os mistérios da sabedoria do ponto de vista universal. Pode-se chamar este líder de Instrutor da Iluminação Mágica.

Fig. 126: Tmako (12° câncer) — Inicia o mago em todos os segredos da transmutação de poderes, efeitos e semelhantes na Zona Circundante à Terra e no segredo das plantas, minerais e metais de nosso mundo físico. Esta inteligência, também, pode ser chamada de Guardiã da Verdadeira Alquimia.

Fig. 127: Nimalon (13° câncer) — Qualquer mago que lide com seres e inteligências invisíveis e que também seja familiar com a ciência da Quabbalah

terá, às vezes, dificuldade em reproduzir a linguagem dos seres e a linguagem cósmica de maneira intelectual. Nimalon pode auxiliar o mago neste quesito, tornando-o familiar com os métodos pelos quais ele pode adquirir a capacidade de encontrar, a qualquer momento, os meios certos de expressar e de explicar o que pode ser comunicado na linguagem cósmica e na linguagem dos seres e entidades. Assim, Nimalon pode ser tratado como um maravilhoso iniciador na forma de expressão em todas as linguagens intelectuais.

Fig. 128: Camalo (14° câncer) — Este líder é bem informado dos segredos mais remotos da ciência mágica, e mostra ao mago modos, maneiras e métodos pelos quais ele pode se tornar invisível. É com a ajuda de Camalo que o mago fica invisível, isto é, ele pode se valer em qualquer esfera, seja mental, astral e, se necessário, fisicamente, sem ser reconhecido lá. A capacidade de se tornar invisível em qualquer lugar desejado é uma capacidade bastante especial que só é controlada por uns poucos magos.

Fig. 129: Nimtrix (15° câncer) — Este alto iniciador na magia ensina o mago a arte da desmaterialização de qualquer objeto por métodos apropriados, ou seja, descondensá-lo e materializá-lo, isto é, condensá-lo novamente no local em que ele deseja que o objeto apareça. O mago também pode empregar seres para a desmaterialização e re-materialização, seres que Nimtrix colocará à sua disposição, caso o mago queira.

Fig. 130: Kalote (16° câncer) — É um especialista e mestre fenomenal sobre as leis cósmicas. Ele também é um instrutor das virtudes divinas e, por isso, informa o mago sobre estas coisas, mostrando a ele como essas virtudes divinas, em suas causas e efeitos, se tornam válidas sob a legalidade do micro e do macrocosmo.

Fig. 131: Ysquiron (17° câncer) — Ajuda o mago a reconhecer até que ponto o amor divino, misericórdia e todas as virtudes divinas paralelas em relação a sua legalidade, harmonia e justiça são aplicadas e como agem em todas as esferas e planos. De Ysquiron, o mago aprende a diferenciar estes segredos teúrgicos. Um mago que é aliado deste líder sabe não apenas sobre o efeito kármico em todas as esferas, mas também se torna familiar — ao mesmo tempo — com segredos quabbalísticos bastante elevados da divina emanção.

Fig. 132: Sikesti (18° câncer) — Instrui o mago sobre as analogias e segredos mais sutis da evolução do micro e do macrocosmo. Com Sikesti, o mago aprende a conhecer, ao menos do ponto de vista desta inteligência, o ato da criação de tudo, de acordo com o desejo da Divina Providência.

Fig. 133: Abagrion (19° câncer) — É um especialista em fórmulas mágicas, e o mago em contato com este líder é informado por ele sobre o uso de várias fórmulas mágicas e, ao mesmo tempo, aprende sobre seu poder mágico de efetividade no mundo mental, astral e físico. Abagrion pode ensinar o mago muitas fórmulas mágicas para a sua proteção contra influências negativas e indesejadas.

Fig. 134: Kibigili (20° câncer) — O mago aprende com este líder a capacidade de evocar, com seu corpo mental, seres subordinados da Zona da

Terra, isto é, não do nosso mundo físico, e a proteger-se contra diversos perigos, malícia e semelhantes. Realizar uma evocação na Zona Circundante à Terra com o corpo mental somente é bem mais difícil do que em nosso mundo físico, pois lá o mago não possui suporte para a sua consciência. O que pode ser atingido por essas evocações será explicado em detalhes ao mago por Kibigili.

Fig. 135: Arakuson (21° câncer) — Ensina o mago sobre a causa, propósito e efeito de diversas leis e pode, além disso, guiar o mago na direção de uma sabedoria profunda. Arakuson, assim como muitos outros líderes da Zona da Terra, pode ser tratado como um alto sacerdote da magia.

Fig. 136: Maggio (22° câncer) — O mago aprende com este líder a como colocar em ação certas forças diretamente da Zona da Terra e como manifestá-las nos planos mental, astral e físico. Maggio permite que o mago penetre fundo na Divina Emissão, isto é, na oficina da Divina Providência.

Fig. 137: Dirilisin (23° câncer) — É um mestre e iniciador da magia do espaço. O mago aprende com ele a como se tornar mestre do tempo e do espaço não somente em nosso mundo físico e na Zona da Terra, mas também em todas as outras esferas do macrocosmo. O que significa ser mestre do tempo e do espaço em todas as esferas, somente pode ser compreendido por um mago realmente maduro. Dirilisin fornece informação detalhada sobre como fazer uso mágico desta faculdade.

Fig. 138: Akahimo (24° câncer) — Este líder instrui o mago sobre como conhecer e controlar os vários graus de oscilação das virtudes divinas e qualidades e poderes do princípio do Akasha da Zona Circundante à Terra para o propósito de emissão. O que essa capacidade significa não pode ser expressado por palavras; pode apenas ser vislumbrado pelo mago genuíno que também lida na prática com esta ciência elevada.

Fig. 139: Arargor (25° câncer) — Torna possível para o mago ver a oficina da Divina Providência através da utilização de métodos apropriados e procedimentos de purificação, e torna possível também reconhecer e experimentar as relações correlativas entre o princípio do Akasha e a Luz Divina, a primeira emissão da Divina Providência. Não precisa ser mencionado que esta possibilidade leva o mago à mais alta iluminação da Zona da Terra.

Fig. 140: Granona (26° câncer) — Fala ao mago sobre os meios necessários para conseguir alianças cósmicas dentro das esferas interplanetárias através de diversas visões, não importa se elas ocorrem em transe, durante o sono, em divagações diárias ou se são causadas pela ajuda de espelhos mágicos. Desta forma, o mago, auxiliado por Granona, pode reconhecer, nas esferas planetárias, causas e efeitos reproduzidos tanto em suas formas verdadeiras quanto em símbolos.

Fig. 141: Zagol (27° câncer) — Instrui o mago na magia das esferas cósmicas. Se o mago se transporta para qualquer esfera com seu corpo mental, por exemplo, para a Zona da Terra, na qual ele pretende praticar magia cerimonial, ele pode evocar, nesta esfera, seres de outras esferas da mesma maneira que ele conseguiria se estivesse realizando uma evocação em nossa

esfera física. Quais leis devem ser seguidas para tais operações em certas esferas é uma questão para a qual Zagol fornecerá as respostas.

Fig. 142: Mennolika (28° câncer) — É um mestre da Quabbalah, isto é, um mestre da teurgia divina. Este líder ensina o mago a como utilizar os nomes divinos de maneira quabbalística para várias esferas. Além disso, o mago aprende com Mennolika sobre as várias virtudes da Divina Emissão, sua causa e efeito em cada esfera planetária, do ponto de vista quabbalístico.

Fig. 143: Forfasan (29° câncer) — Traz a atenção do mago para os vários sistemas de sabedoria. Ele revela ao mago sua maneira individual na qual ele irá viajar, uma vez que tenha alcançado um certo grau de maturidade. Na Zona da Terra, este líder é tratado como um protetor da sabedoria e de suas chaves.

Fig. 144: Charonthona (30° câncer) — Transmite ao mago diversas práticas com o princípio do Akasha. Através de métodos especiais, Charonthona demonstra para o mago como diversas operações mágicas possuem sua causa direta no princípio do Akasha, e assim produz seus efeitos. Charonthona é uma excelente conhecedora das leis de causa e efeito, isto é, uma especialista no Karma.

*

Os próximos 30 líderes da Zona da Terra estão sob o signo zodiacal de Leão; todos seus sigilos devem ser desenhados em cor dourada, bronze ou amarelo-dourado.

Fig. 145: Kosem (1° leão) — Instrui o mago sobre o princípio do fogo na Zona da Terra e sobre sua influência em nosso mundo físico. Ao mesmo tempo, o mago aprende com este líder a como usar, magicamente, os princípios da luz, fogo e, acima de tudo, o fluido elétrico para o espírito, alma e corpo.

Fig. 146: Methaera (2° leão) — Mostra para o mago como ele pode, no mundo físico, fazer uso dos poderes do Sol e do fluido elétrico através de várias práticas, algumas vezes até mesmo com a ajuda de seus auxiliares mágicos — condensadores fluídicos, aparatos de radiação Sol-éter, por exemplo. Este líder leva a atenção do mago para os efeitos correlativos dos fluidos elétrico e magnético, para a sua harmonia, e mostra a ele como esta harmonia pode ser aplicada para diversas operações mágicas.

Fig. 147: Jvar (3° leão) — Informa o mago sobre a origem das paixões e como elas são incorporadas no corpo astral. A este respeito, o mago também aprende a compreender o significado secreto e profundo de todas as paixões, que serve como meio para um certo propósito, que é fortalecer a força de vontade e outras faculdades mágicas. Jvar diz ao mago como controlar as paixões por intermédio de certos auxílios mágicos e outros meios, e como elas podem ser transmutadas em seu oposto. As práticas recomendadas por este líder podem ser aplicadas pelo mago como uma ajuda para aqueles estudantes que estão no caminho do desenvolvimento mágico e que possuem certas paixões que não conseguem controlar.

Fig. 148: Mahra (4º leão) — Instrui o mago na magia dos elementos, o que o permite fazer uso prático do fluido eletromagnético na natureza. Mahra é mestre na magia dos elementos, especialmente na magia da natureza.

Fig. 149: Paruch (5º) — Informa o mago sobre o magneto quadripolar no mundo físico, que, em sua relação com a natureza, é análogo ao corpo físico do homem. Ele também ensina o mago a como fazer uso prático destas forças em relação às leis universais.

Fig. 150: Aslotama (6º leão) — É bem informado sobre o poder de propagação de toda semente, tanto na natureza quanto no homem; conhece todos os seus mistérios e introduz o mago em sua aplicação prática. Além disso, o mago aprende, com esta inteligência, como o fluido elétrico, em sua correlação com o fluido magnético, produz a vida e seu desenvolvimento.

Fig. 151: Kagaros (7º leão) — Aponta para o mago as conexões do princípio do ar, que na natureza desempenha o papel de mediador. Ao mesmo tempo, ele fala ao mago sobre a correlação entre a natureza e o corpo do homem, entre o corpo astral e o espírito.

Fig. 152: Romasara (8º leão) — Revela ao mago os segredos do princípio do ar do ponto de vista mágico. Ele é um ótimo iniciador na arte da respiração, o Pranayama, e ensina o mago como aplicar corretamente esta arte. Através de Romasara, o mago também pode ser iniciado pela Abisheka, na iniciação do conhecimento genuíno da respiração mágica, o pranayama, que no puro senso da palavra não significa acumulação de ar, mas sim, de poder.

Fig. 153: Anemalon (9º leão) — É um bom iniciador em todos os caminhos místicos, especialmente no caminho do amor e da santidade. Ele explica ao mago a diferença entre o caminho da santidade e o caminho da perfeição.

Fig. 154: Tabbata (10º leão) — Esta inteligência ensina o mago como tornar seu corpo resistente contra o fogo de maneira mágica, pela transmutação dos elementos, isto é, como torná-lo quase invulnerável. Ele o instrui em como transformar água em gelo através do método alquímico-quabbalístico.

Fig. 155: Ahahbon (11º leão) — Sendo também um iniciador, conhece muitos métodos para a produção de estados de êxtase, transe e consciência. Ahahbon ensina o mago a treinar magicamente a sua consciência para que as impressões que ele capta em qualquer esfera sejam completamente transferidas para o mundo físico.

Fig. 156: Akanejonaho (12º leão) — É um mestre da divina teurgia e do misticismo quabbalístico. Ele ensina o mago a como aplicar corretamente as virtudes divinas em analogia às leis da criação com o objetivo da espiritualização.

Fig. 157: Horog (13º leão) — Pode informar precisamente o mago sobre o caminho para a perfeição de acordo com as leis da criação e o ajuda a resolver os mais obscuros e difíceis problemas sobre isso.

Fig. 158: Texai (14° leão) — Com este líder, o mago aprende a entender e a absorver completamente a síntese de todos os sistemas religiosos e filosóficos. Além disso, ele é iniciado na transmutação da apresentação simbólica dos sistemas filosóficos para a linguagem intelectual.

Fig. 159: Herich (15° leão) — Instrui o mago nas conexões entre os planos mental, astral e físico, isto é, na ação correlativa dos fluidos mental, astral e físico no corpo e na natureza e, além disso, nas desarmonias causadas por estes fluidos e na restauração destas harmonias. Todas as desarmonias relevantes podem ser totalmente explicadas ao mago por esta inteligência. Além do mais, o mago recebe diversos métodos de como a influência nas matrizes mental e astral se torna possível.

Fig. 160: Ychniag (16° leão) — Confia ao mago métodos que tornam a onisciência e a mais alta intuição divina acessíveis a ele, e ele mostra para o mago como seu intelecto pode ser iluminado por estas virtudes divinas.

Fig. 161: Odac (17° leão) — É um iniciador na magia do amor cósmico e familiariza o mago com métodos teúrgicos de magia do amor e o ensina a como aplicá-los no mundo mental, astral e físico.

Fig. 162: Mechebbera (18° leão) — Instrui o mago na anatomia oculta do homem, em seu contexto, e o informa sobre métodos mágico-teúrgicos para tratamentos medicinais.

Fig. 163: Paschan (19° leão) — É um iniciador na magia talismânica. Ele ensina ao mago a arte da confecção de talismãs, seu carregamento para a cura de diversas doenças ou para vincular certas entidades a eles.

Fig. 164: Corocona (20° leão) — Torna o mago familiar com a preparação de substâncias alquímicas feitas de metais. O mago aprende com esta inteligência a como produzir a verdadeira tintura de ouro alquímica e como utilizá-la para várias doenças. Ele também aprende com Corocona a correta dosagem dos remédios alquímicos.

Fig. 165: Rimog (21° leão) — Dá ao mago as instruções necessárias para despertar, dentro de si, seus talentos para a profecia. Se o mago desejar, o próprio Rimog ou um de seus subordinados despertará nele a capacidade de profetizar. Rimog é devidamente chamado de profeta da Zona da Terra, embora suas profecias não estejam restritas à zona mencionada; elas também se referem ao nosso mundo físico.

Fig. 166: Abbetira (22° leão) — Mostra para o mago a maneira de adquirir alta estima, poder e riqueza no mundo físico. Além disso, ele pode ajudar o mago a conseguir o favor de pessoas muito importantes.

Fig. 167: Eralicarison (23° leão) — Instrui o mago pela abisheka, na verdadeira iniciação, em todos os sistemas religiosos, especialmente em todos os tipos de yoga. Ele ajuda o mago a decodificar os textos tântricos mais difíceis.

Fig. 168: Golopa (24° leão) — Instrui o mago em como ler eventos mentais, astrais e físicos no Akasha. Além disso, faz o mago entender como causas mentais, astrais e físicas no princípio do Akasha geram efeitos. Por exemplo, Golopa pode fornecer ao mago informação detalhada sobre como causas que ele criou por pensamentos gerarão efeitos, e se eles se tornarão efetivos em sua vida atual ou em outra encarnação. O mesmo se aplica às causas astrais e físicas.

Fig. 169: Jgakys (25° leão) — Coloca métodos a disposição do mago pelos quais ele pode refinar sua consciência para as impressões esféricas sem a separação do seu corpo mental.

Fig. 170: Pagalusta (26° leão) — Instrui o mago em como ele pode, seja por si mesmo ou com a ajuda de meios, produzir fenômenos mediúnicos. Ele também fornece instruções detalhadas sobre como, pela desmaterialização e re-materialização, ele pode mover objetos através de grandes distâncias.

Fig. 171: Ichdison (27° leão) — Inicia o mago em métodos de como qualquer desejo pode ser realizado no plano físico através de forças mágicas.

Fig. 172: Takarosa (28° leão) — Ensina para o mago fórmulas mágicas pela aplicação das quais são causados efeitos no mundo mental, astral e físico através dos elementos ou por seres dos elementos. O mago também pode aprender fórmulas quabbalísticas pelas quais, acima de tudo, os seres dos princípios do ar e da água são tornados obedientes facilmente.

Fig. 173: Andrachor (29° leão) — É considerado como um mestre da magia da água e confia ao mago muitas práticas secretas das quais ele nem teria noção, como por exemplo, a cura de doenças graves pelo elemento da água.

Fig. 174: Carona (30° leão) — Informa o mago sobre meios de se proteger de trovoadas, vendavais etc. Além disso, esta inteligência traz a atenção do mago para práticas quabbalísticas cuja aplicação pode acalmar até mesmo o mar revolto, parar ou causar chuvas fortes, evocar ou cessar tempestades etc.

*

Os selos dos 30 líderes que pertencem ao signo zodiacal de Virgem devem ser desenhados na cor marrom.

Fig. 175: Peresch (1° virgem) — Controla todos os eventos políticos em nosso mundo físico. Dependendo do grau de desenvolvimento e maturidade da humanidade, ele faz com que esta ou aquela ideia se destaque, e certas atitudes sociais também se tornam valiosas. Além disso, ele decide o período de duração de um poder político, tanto por desenvolvimentos diplomáticos apropriados ou pela guerra, e ele faz com que visões políticas sucedam ou falhem, de acordo com o desejo da Divina Providência, considerando o desenvolvimento espiritual da humanidade. Se o mago desejar, então este líder o ajudará com uma grande carreira política, e o equipará com as faculdades de um excelente orador, que sabe como cativar as pessoas com as palavras. Além disso, ele torna o mago resistente e determinado de maneira incomparável para que ele possa realizar todos seus desejos a esse respeito.

Fig. 176: Bruahi (2° virgem) — É o protetor de todas as invenções no princípio do Akasha, para que elas não sejam criadas antes do tempo certo. De acordo com a ocasião, ele inspira certos indivíduos a criar certas invenções e faz com que elas sejam concretizadas no mundo físico. Contudo, este líder também dificulta que pessoas com altas capacidades intuitivas pensem em invenções que não devem ser conhecidas do público antes de um período maior de tempo, algumas vezes, centenas de anos. O mago em favor deste líder pode vislumbrar, por um voto de silêncio, no princípio do Akasha, quais tipos de invenções causarão agitação no mundo em cem ou mesmo em mil anos.

Fig. 177: Moschel (3° virgem) — Controla cada arte no nosso mundo físico. Seus subordinados administram os vários ramos da arte. Métodos especiais revelados por este líder ao mago, por um de seus subordinados ou por transferência direta, permitem que ele adquira qualquer faculdade artística. Moschel também auxilia o mago na carreira artística.

Fig. 178: Raschea (4° virgem) — Pode-se justamente tratar este líder como o rei das flores, pois todas as flores em nosso mundo estão sob a sua proteção. Deste líder, o mago pode aprender a compreender a linguagem das flores, isto é, o significado simbólico de vários tipos de flores em sua relação com o homem assim como com as leis universais. A cor, forma e número de pétalas revelam ao mago as analogias das leis universais e ele percebe a partir disso o quê, no mundo das flores, é a verdadeira beleza. Penetrando mais fundo neste conhecimento, o mago aprende a olhar e entender cada flor do ponto de vista esotérico e ele aprende a captar as qualidades de cada flor em qualquer aspecto e a utilizá-los para objetivos mágicos.

Fig. 179: Girmil (5° virgem) — Este líder é um representante do amor, harmonia e da beleza e ao mesmo tempo, seu protetor. Ele ensina o mago a ver amor em tudo. Amor e harmonia por um lado, e ódio e desarmonia por outro ensinarão o mago a entender, também, as leis exatas da simpatia e da antipatia. Não antes de ter obtido este conhecimento o mago perceberá o que é beleza real e que, na verdade, a beleza é apenas uma expressão da harmonia. Este líder auxilia o mago a chegar na verdadeira percepção da beleza.

Fig. 180: Zagrióna (6° virgem) — Todo ensinamento em seu sentido mais amplo está sob a esfera de influência deste líder. Todos os professores, escritores, jornalistas e editores são protegidos por esta inteligência. Se o mago precisa de algum conselho neste ou naquele aspecto, se ele precisa de proteção, ou se ele deseja ser bem sucedido, Zagrióna o auxiliará tanto pessoalmente quanto enviando um de seus seres para ajudar.

Fig. 181: Ygilon (7° virgem) — É tratado como o iniciador original na oratória e na escrita. Tendo recebido ordens da Divina Providência, ele faz com que o homem, desde de sua criação, expresse pensamentos, termos, ideias e etc., primeiro através de sinais, depois por sons e palavras articuladas, mais tarde compondo sentenças e finalmente como linguagem. Então o líder instruiu seus subordinados a garantirem que esta linguagem fosse expressada externamente na forma de símbolos em diversas maneiras, assim criando o primeiro bloco para a literatura como meio de comunicação e tradição escrita. Porém, levou um longo

tempo até que a linguagem escrita atingisse o estado atual da literatura. Este líder tornará fácil para o mago que trabalha com a decodificação de alfabetos antigos, ainda não decodificados, a sua interpretação. Não existem registros escritos na Terra que não possam ser decifrados pelo mago com a ajuda desta inteligência ou seus subordinados. Ygilon também pode instruir o mago na assim chamada magia das runas.

Fig. 182: Alpasó (8º virgem) — Desde o início dos registros humanos, este líder tem sido o protetor de todos os pobres e reprimidos. No Akasha, ele controla os destinos de todos os escravos, pedintes, ciganos, pessoas sem teto etc. Ele também ajuda indivíduos que, tendo se tornado viciados em narcóticos, são desviados de sua forma comum de viver, principalmente nos casos em que estas pessoas deveriam, de acordo com seu destino, não se tornarem vítimas de quaisquer acidentes. Tais pessoas, então, passam por quaisquer inconveniências sem dificuldades. Aqui o ditado pode se aplicar: “sorte não acontece por acaso”⁶.

Fig. 183: Kirek (9º virgem) — É conhecido como um excelente iniciador na alquimia mágica. Ele mostra ao mago muitos métodos pelos quais ele pode fortalecer a ligação entre seu corpo astral e o espírito e também métodos pelos quais ele pode tornar seu corpo astral imune contra a destruição pelos elementos astrais e assim alcançar a imortalidade astral. Se o mago pedir, este líder irá instruí-lo em métodos através dos quais ele pode causar o mesmo efeito em relação a sua matriz astral e, deste modo, em seu corpo físico, para que ele seja capaz de prolongar sua vida o tanto quanto desejar. Se o mago aplicar os métodos dados por esta inteligência, a idade não mostrará sinais em seu corpo, ele nunca sofrerá de qualquer influência externa. Feridas causadas por cortes e estocadas, mesmo o mais forte dos calores, não poderão causar qualquer dano em um corpo protegido desta maneira.

Fig. 184: Buriuh (10º virgem) — É um ótimo iniciador nos segredos alquímicos e confia ao mago métodos pelos quais ele pode obter diversas faculdades e poderes através da aplicação de meios alquímicos apropriados. Esta inteligência revela para o mago como produzir muitos remédios alquímicos de amor, incenso, pomadas mágicas, óleos para exteriorização e outros propósitos mediúnicos. Além disso, Buriuh auxilia com o carregamento e impregnação de meios alquímicos, tanto pessoalmente quanto por seus subordinados.

Fig. 185: Yraganon (11º virgem) — Se o mago deseja possuir estima, sucesso, honra e riquezas no trabalho, este líder pode ajudá-lo muito neste aspecto, colocando à sua disposição seus subordinados. Além disso, ele pode fazer o mago conseguir grande habilidade em seu trabalho ou profissão. Todos os homens de negócio que lidam com metais, especialmente o ferro, estão sob a proteção especial deste líder, por exemplo, técnicos, construtores, engenheiros, ferreiros, mecânicos etc. Se o mago realiza estes trabalhos, ele pode alcançar grandes coisas com a ajuda deste líder da Zona Circundante à Terra.

Fig. 186: Argaro (12º virgem) — É o guardião de todas as relíquias, locais sagrados, templos, igrejas, estátuas de santos, pinturas de santos etc. e, além disso, de todas as religiões do mundo, desde o início da humanidade até os dias

⁶ *Drunkards have a charmed life* — preferi criar um ditado que se ajustasse melhor — N.T

de hoje. Um mago em contato com este líder será informado por ele como ideias divinas, deidades etc. são simbolizadas por pinturas de santos, estátuas, templos e outros símbolos. Ele também diz ao mago como, por outro lado, pinturas, estátuas e monumentos são, como deidades personificadas, verdadeiras analogias das ideias divinas, conceitos etc. Argaro também explica ao mago os ritos com deidades personificadas e revela a ele seu verdadeiro significado.

Fig. 187: Algebol (13° virgem) — É líder e especialista de todos os ritos religiosos tradicionais, rituais e cerimônias, de todos os sistemas religiosos. Ele pode ser justamente tratado como um mestre das cerimônias, rituais e costumes de qualquer religião ou seita, histórica ou moderna, e explica para o mago seu significado, deste modo possibilitando que o mago perceba o verdadeiro valor mágico, o poder ou dinâmica de um ritual ou de uma cerimônia.

Fig. 188: Karasa (14° virgem) — É o protetor de todos os médicos no mundo. Mesmo os homens da medicina de tempos antigos olhavam este líder da Zona da Terra com devoção e faziam sacrifícios a ele. Mesmo hoje em dia doutores, principalmente cirurgiões, são inspirados por esta inteligência. Karasa providencia para que certas pessoas enfermas sejam curadas por certos médicos. Toda a produção química-farmacêutica está sob a área de influência de seus poderes. O mago enfermo que procura a ajuda deste líder conseguirá dele o diagnóstico exato e ouvirá as formas e os remédios pelos quais ele pode recuperar sua saúde física.

Fig. 189: Akirgi (15° virgem) — O mago pode conjurar este líder em todos os assuntos de negócios, pois ele sempre assegurará o maior sucesso. Akirgi possui uma afeição especial por tudo o que tem relação com papéis e tecidos. Sua influência, entretanto, também cobre o trabalho com peles, couro e coisas assim, então o mago será auxiliado por esta inteligência não apenas em questões de trabalho, mas também será capaz de conseguir receitas especiais para o tratamento de peles e couros. O mago também pode aprender muitos métodos para o tratamento de papel e sobre materiais de impregnação que ainda não são conhecidos do público.

Fig. 190: Basanola (16° virgem) — Já que este líder controla toda a vegetação, ele pode ser considerado como um protetor da agricultura e silvicultura. Ele é um especialista nesse aspecto e o mago que contata Basanola pode aprender muito com ele. Além de conceder métodos e instruções para conseguir um bom crescimento das plantas, este líder também instrui o mago em métodos mágico-quabbalísticos especiais pelos quais o crescimento das plantas pode ser acelerado ou atrasado, dependendo da vontade do mago.

Fig. 191: Rotor (17° virgem) — É um mestre da imaginação fantástica. Sob a sua competência estão todas as sagas, contos-de-fada e contos. Este líder inspira todos aqueles poetas e escritores que se ocupam com a produção de sagas, contos-de-fada e contos. Rotor os provê com um poder excelente de imaginação e os permite expressar isso com palavras adequadas. Ele gosta de esconder eventos e segredos mágicos reais em contos de fada, então o mago, tendo o chamado, obtém as devidas explicações sobre o que cada conto-de-fada possui do ponto de vista hermético.

Fig. 192: Tigrapho (18° virgem) — É um mestre da arquitetura e da arte da engenharia estrutural. Desde o início da humanidade, ele tem instruído o homem sobre como ele deveria habitar. Tigrapho é considerado o protetor de todos os construtores e arquitetos da Terra e os auxilia com inspirações em seu design, estejam desenhando autoestradas, bacia hidrográficas, encanamentos ou qualquer coisa do tipo. Se o mago tem essa profissão, Tigrapho pode ajudá-lo muito pela intuição.

Fig. 193: Cobel (19° virgem) — É capaz de iniciar o mago na arte das fragrâncias. Com este líder, o mago pode aprender a compor fragrâncias harmoniosas e desarmoniosas, por exemplo, fragrâncias que causam amor e simpatia ou sonhos opcionais, ou fragrâncias que aumentam o poder de concentração; aromas para meditação, materiais de incenso para diversos experimentos mágicos etc. O mago também pode saber por Cobel detalhes sobre a osmoterapia, isto é, o tratamento de doenças através de aromas.

Fig. 194: Hipogo (20° virgem) — Tudo o que tem a ver com água e sua relação com o homem está sob a competência deste líder; deste modo, por exemplo, natação, mergulho, locomover sobre a superfície da água em todos os tipos de embarcações, desde a mais simples jangada até o mais moderno navio a vapor. Hipogo é o inspirador da fabricação de navios, incluindo a construção de submarinos e de tudo o que se move sobre ou sob a água e é construído pelo homem. Se o mago tiver interesse, este líder permitirá que ele olhe no mais distante futuro para ver todas as invenções técnicas que virão em relação a humanidade e a navegação.

Fig. 195: Iserag (21° virgem) — É tratado como o transportador da fortuna para a humanidade. Ele traz sorte em jogos, competições, bolsa de valores, em especulações e riscos de qualquer tipo. O mago que tem este líder como amigo terá qualquer desejo realizado no mundo físico, ele será afortunado e bem sucedido em tudo o que fizer. Este líder também confiará a ele métodos que o darão felicidade e contentamento em qualquer aspecto.

Fig. 196: Breffeo (22° virgem) — Pode ser considerado um protetor das leis materiais e da justiça. Em todo caso onde o mago esteja em seu direito, este líder providenciará para que o assunto seja resolvido a favor do mago. Breffeo pune, tanto pessoalmente quanto por um de seus subordinados, qualquer pessoa que cometeria alguma injustiça com o mago, ou que planeje fazer, sem que o mago precise saber disso. Pessoas que persigam o mago serão maliciosamente punidas pelos espíritos subordinados de Breffeo, principalmente se o mago teve, ou ainda possui, boas relações com este líder.

Fig. 197: Elipinon (23° virgem) — Com este líder, o mago é instruído e treinado em todas as artes divinatórias de acordo com as leis da analogia, não importa que seja leitura da sorte com cartas, o jogo do tarô, I-ching, quiromancia, horóscopo ou qualquer outra coisa deste tipo envolvida. Elipinon torna possível ao mago se tornar um profeta pelo treinamento nas artes divinatórias e o ajuda a se tornar um genuíno especialista nisso. Especialistas divinatórios do mundo todo estão sob o controle deste líder da Zona da Terra.

Fig. 198: Naniroa (24° virgem) — Guarda a propriedade de qualquer pessoa. O mago que tem este líder como um amigo especial tem sua propriedade protegida por seus subordinados contra todos os tipos de roubo, furto etc. Naniroa o tornará familiar com métodos pelos quais um ladrão pode ser forçado a devolver um objeto furtado ou influenciado de maneira a trair a si mesmo. Também outras boas práticas mágicas para a recuperação de bens perdidos podem ser aprendidas com este líder.

Fig. 199: Olaski (25° virgem) — É o iniciador original de todos os veículos e meios de transporte em solo seco, começando do mais simples carrinho até o mais moderno automóvel. Se o mago deseja conseguir certa informação neste campo ou se ele deseja fazer certas melhorias técnicas e novas invenções, ele encontrará um mestre e auxiliar excelente neste líder. Se ele possuir um bom contato com esta inteligência, ele pode ter certeza de ser especialmente bem protegido em seu veículo em solo seco. Durante contatos passados com esse líder, eu fui capaz de olhar em um futuro distante no princípio do Akasha e ver veículos não mais movidos por motores de combustão ou poder atômico. Um tipo bem diferente de combustível será usado para os veículos de transporte no futuro distante e os movimentará em uma velocidade incrível sem qualquer barulho ou odor. Contudo, fui proibido de revelar quaisquer detalhes sobre isso. Apenas o futuro provará a verdade e que cada nova invenção já foi, muito tempos atrás, estabelecida no princípio do Akasha.

Fig. 200: Hyrmiua (26° virgem) — É um poderoso protetor da consciência humana em nossa Terra. O homem mediano dificilmente seria capaz de compreender a área de poder deste líder. Ele previne, por exemplo, a consciência do homem comum de viajar além dos limites do mundo físico. Entretanto, ele permite que o mago aumente a capacidade de sua consciência, dependendo de sua maturidade mágica. Em outras palavras: este líder controla o desenvolvimento e a maturidade de cada ser humano. Ele decide se uma pessoa que sofre perturbações em sua consciência, um homem ou uma mulher insana, deveria se tornar saudável novamente e recuperar seu estado mental normal. Se esta inteligência aprova sua recuperação, o psiquiatra será bem sucedido em fazer com que a pessoa seja sã novamente. Hyrmiua também controla todas aquelas pessoas que cometem suicídio, cujos deveres não são realizados sob as condições do Karma para que elas não recuperem a sua consciência no mundo astral antes que o período que elas deveriam ter vivido na Terra tenha terminado. Não antes da expiração deste período irão os suicidas despertar de seu sono crepuscular para terem de volta a sua completa consciência astral. Muito mais poderia ser dito sobre este líder; entretanto, estas dicas serão suficientes para o mago; se ele contatar esta inteligência, ele nunca se perderá mentalmente e obterá, desta inteligência, o poder de ler a consciência de qualquer ser humano e de influenciá-la. Por exemplo, ele poderia fazê-lo memorizar imagens do passado ou mesmo deletar estas imagens completamente de sua memória. O mago aprende com este líder a como realizar uma transferência de consciência da maneira mágica, que, no Oriente, é conhecida pelo nome de “Abisheka” ou “Ankhur”.

Fig. 201: Sumuram (27° virgem) — É o mestre de todos os animais do ar. Da mais pequenina mosca até a nobre águia, todos estão sob a sua proteção. Ao mago em contato com este líder, serão revelados todos os segredos dos animais que voam. Se o mago desejar, Sumuram mostrará métodos e fornecerá instruções

pelas quais ele pode ganhar o poder de controlar qualquer animal do ar. Através do uso de palavras apropriadas o mago pode, por exemplo, ser bem sucedido em forçar a águia ou o abutre mais ganancioso a descer das alturas e repousar sem qualquer inquietação nos ombros do mago. Ele pode domar qualquer ave de rapina de forma que ela irá até mesmo brincar com as crianças e não machucará nem o menor dos animais. Muitas outras artes mágicas em relação ao reino animal, que podem ser consideradas inacreditáveis pelo homem comum, podem ser realizadas pelo mago.

Fig. 202: Astolitu (28° virgem) — É um guardião especial de muitas chaves e segredos mágicos. Em nosso estado atual de desenvolvimento, ele lidera e controla as aeronáuticas de todo o mundo, com todas as suas invenções. Ele pode dar ao mago inspirações a esse respeito. Ao mago do mais alto ranque, ele revela os segredos da gravitação e o instrui em sua aplicação prática. Muito antes de nossa civilização — muitos milhares de anos atrás —, nosso planeta era habitado por pessoas com uma civilização bem mais avançada em comparação a nós nas técnicas de aviação. Para eles, a gravidade não era problema. Eles se moviam sem motores ou gás às mais elevadas altitudes, alcançando velocidades equivalentes a velocidade rotacional da Terra, transportando sem qualquer esforço e sem qualquer ajuda mecânica, cargas bastante pesadas de um lugar para outro. Após a sua ruína, que eles próprios causaram, Astolitu, o líder da Zona da Terra tomou as chaves para si mesmo outra vez e agora as mantém seguras, até o dia em que a humanidade terá atingido a maturidade necessária e grau de desenvolvimento. No princípio do Akasha, nunca houve nada perdido, pois tudo permanece registrado lá. Apenas os magos mais elevados conseguem ler tudo o que, no princípio do Akasha, necessariamente deve continuar em segredo do mundo comum.

Fig. 203: Notiser (29° virgem) — O intelecto e o conhecimento de cada ser humano no mundo físico estão sob a proteção deste líder da Zona da Terra. Dependendo do estado de maturidade de uma pessoa, ele controla sua capacidade de percepção e faz com que ela saiba coisas que sejam apropriadas ao seu grau momentâneo de desenvolvimento. Este líder pode, assim, ser justamente considerado como um mestre do conhecimento, pois é através de sua influência que o intelecto de um homem neste planeta é afiado, sua memória, aumentada, não importa com qual campo da ciência a pessoa esteja lidando. O mago recebe instruções deste líder que, se seguidas, o tornam capaz de aumentar a capacidade de seu intelecto e fortalecer sua memória. Notiser informa o mago sobre qualquer campo da ciência e provê qualquer campo da mesma com aquela quantidade de conhecimento que pode ser compreendido pelo homem em seu atual estado de desenvolvimento.

Fig. 204: Regerio (30° virgem) — O último líder da Zona Circundante à Terra sob o signo zodiacal de virgem, Regerio, é o guardião de muitos mistérios da sabedoria e garante que a verdadeira sabedoria seja acessada somente pelas pessoas maduras. Se, contudo, acontecesse de segredos mágicos se tornarem conhecidos dos imaturos e não autorizados, este guardião dos mistérios da sabedoria bloquearia o caminho da sabedoria para estas pessoas não autorizadas, envolvendo-as em escuridão com descrença, suspeita, presunção e visões unilaterais, deixando os verdadeiros mistérios encobertos e ocultos à elas, mesmo que possam ser guardados em mil gavetas do homem imaturo. O mago que é bem

sucedido em contatar Regerio é ensinado por ele a perceber a diferença entre conhecimento e sabedoria através da intuição.

*

Os seguintes 30 líderes da Zona da Terra estão sob o signo zodiacal de Libra. Seus selos para a primeira evocação devem ser desenhados na cor verde.

Fig. 205: Thirana (1° libra) — Este líder controla a esfera sexual do homem. A propagação da humanidade, então, cai sob a sua competência. Thirana pode fornecer muitas instruções e métodos de como o mago deve impregnar magicamente a sua semente com várias qualidades antes de ter uma relação sexual, para que estas qualidades passem para a criança gerada. O mago é provido por este líder com todo o conhecimento em relação a educação pré-natal da criança, isto é, a incorporação de certas faculdades, fatores hereditários etc. de maneira mágica, durante o período do bebê no útero.

Fig. 206: Apollyon (2° libra) — Este líder tem inspirado a humanidade desde de sua criação em relação ao trabalho com metais, dependendo de seu estado de desenvolvimento. Apollyon é considerado o iniciador original de todas aquelas pessoas que se ocuparam com o trabalho de metais, seja como moldador, ferreiro, engenheiro, mecânico etc. Apollyon não é somente o iniciador original em todas as ideias neste campo, mas também seu leal protetor.

Fig. 207: Peekah (3° libra) — Este líder já ensinou os povos primitivos dos tempos antigos através da inspiração que a carne animal, se consumida em sua forma crua, não é tão saborosa quanto assada ou cozida. Ele inspirou alguns poucos indivíduos sobre como saber a diferença entre os vários tipos de carne, provando-os, e os ensinou também pela intuição o preparo de muitos pratos com carne. Para a preparação destes pratos, o homem começou a criar animais domésticos, então no decorrer do tempo, teve origem a criação de gado, por isso Peekah sempre foi, e ainda é, um bom inspirador da humanidade nesse quesito. Carnes defumadas e conservadas também estão sob a competência deste líder. Se requisitado pelo mago, esta inteligência irá iniciá-lo na arte de cozinhar e o familiarizará com muitas receitas para a preparação de pratos com carne que, até hoje, são desconhecidos.

Fig. 208: Nogah (4° libra) — A fertilidade e o poder de reprodução do homem e da mulher estão sob o poder deste líder. Ele controla, através de vibrações, a esfera sexual de ambos, homem e mulher, e decide sobre a capacidade para a vida na semente. O mago pode ser informado por Nogah sobre como manter suas capacidades sexuais até idade avançada e, além disso, sobre como a esterilidade e a impotência no homem e na mulher podem ser tratadas de maneira bem sucedida. O mago pode conseguir informações adicionais preciosas sobre este assunto com este líder.

Fig. 209: Tolet (5° libra) — Este líder controla os hábitos de alimentação do homem e mostra a ele qual tipo de alimento é necessário para a manutenção de sua saúde e qual é prejudicial. Tolet também é o iniciador em todas as receitas para dieta. Com esta inteligência, o mago aprende a diferença entre o fluido elétrico, magnético e o eletromagnético em suas relações com vários pratos e

como levá-los em consideração no caso de enfermidades. Este líder também traz a atenção do mago para diversos tipos de alimentos que servem como estimulantes para a produção de estados especiais da mente.

Fig. 210: Parmasa (6° libra) — É um mestre da alegria e permite que o homem ria e goste de si mesmo, em seu íntimo. Sob a sua competência, estão as ideias divertidas, piadas, brincadeiras, anedotas, comédias e outros tipos de entretenimento. Ele ou seus subordinados inspiram o homem a contar piadas e coisas do tipo ou a escrevê-las e encená-las. O mago pode ter as ideias mais divertidas com este líder ou seus subordinados, para que ele possa entreter festas inteiras. Se o mago está em contato com este líder, ele se convencerá de que Parmasa sempre aparece cheio de alegria.

Fig. 211: Gesegos (7° libra) — Madeira e tudo conectado a ela cai sob a competência deste líder. Ele é o anjo guardião de todas aquelas pessoas que se ocupam com madeira e seu tratamento, por exemplo, lenhadores, carpinteiros, marceneiros, ebanista, torneiros, entalhadores, criadores de padrões etc. Se o mago tiver interesse em quaisquer destes campos, ele pode aprender muito com este líder e que não foi descoberto até hoje; por exemplo, a impregnação de madeira contra todas as influências dos elementos, meios para conferir à madeira, mesmo a mais macia delas, uma grande capacidade de duração e resistência, para que ela possa ser comparada ao aço. Este líder pode tornar conhecidas do mago muitas outras ideias interessantes.

Fig. 212: Soteri (8° libra) — É o iniciador original em todos os instrumentos musicais que o homem já usou, incluindo os mais modernos dos dias atuais. Soteri inspira todos os compositores. Ele ensina o mago que possui talento musical ou que esteja interessado em música a adaptar cada peça musical para o seu elemento relevante e vice versa, para expressar de maneira harmoniosa, isto é, de acordo com as leis universais, o que ele deseja representar em sua música. Este líder pode ser corretamente chamado de o músico da Zona da Terra.

Fig. 213: Batamabub (9° libra) — As roupas e acessórios de cabeça do homem sempre estiveram sob o poder deste líder, de sua origem até os dias de hoje. Ele controla as roupas e acessórios de cabeça do homem e os influencia de acordo com o clima, tempo, maturidade, postura pessoal e assim por diante. Batamabub é o inspirador de cada tendência momentânea, então ranque, posição social, religiões e etc. também são levadas em consideração. Além disso, ele sugestiona ao homem de que material suas roupas e acessórios devem ser confeccionados. Assim, todos os desenhistas e criadores da moda, alfaiates, costureiros, modistas etc. são protegidos por ele. Se o mago tiver interesse, ele pode ter todas as modas de todos os povos, dos tempos antigos aos dias atuais, apresentadas a ele por este líder no princípio do Akasha. Ele pode até mesmo ver as tendências que ainda surgirão.

Fig. 214: Omana (10° libra) — A cobertura peluda do corpo humano faz parte da competência deste líder. Ele é o inspirador de todos os tipos de penteados e barbas. Cabeleireiros e barbeiros de ambos os sexos estão constantemente sob a sua influência. Todas as invenções que têm relação com o crescimento de barbas e cabelo, desde o simples penteado até os aparatos mais modernos, da lâmina de barbear ao barbeador elétrico, são controlados por este

líder. O mago que contata esta inteligência pode aprender quais substâncias farão o cabelo crescer e quais removerão pelos indesejados etc. Omana também pode tornar o mago familiar com diversas substâncias para a pintura de cabelo. Tendo evocado este líder pessoalmente, ele me mostrou, no princípio do Akasha, a coloração de cabelos do futuro. As substâncias químicas não serão mais necessárias, pois elas normalmente causam danos à raiz do cabelo; o cabelo dos seres humanos será pintado por aparelhos de radiação sem que exista qualquer efeito prejudicial no cabelo ou no couro cabeludo. Contudo, fui proibido de dizer mais sobre isso. Ainda assim, o futuro será testemunha desta predição.

Fig. 215: Lagiros (11° libra) — Diretamente por si mesmo ou indiretamente pela influência de seus subordinados, este líder auxilia o mago a ganhar o favor de pessoas muito importantes, a ter petições encaminhadas para elas aprovadas etc. Este líder pode fazer com que uma pessoa muito importante tenha uma atitude benevolente para com o mago; ele pode criar situações favoráveis e coisas assim.

Fig. 216: Afrei (12° libra) — Este líder é um iniciador e mestre da magia superior do amor. Ele ensina o mago como produzir muitas maravilhas no mundo mental, astral e físico através da dinamização das qualidades divinas, especialmente o amor divino e a misericórdia.

Fig. 217: Rigolon (13° libra) — É o iniciador em todos os tipos de cortejo, desde a origem da humanidade. Ele próprio ou seus subordinados inspiram o homem com todos os tipos possíveis de galanteios. Se o mago deseja aprender a arte de cortejar, se deseja ser considerado uma pessoa agradável em todos os lugares e se, além disso, ele deseja encontrar boas companhias, este líder pode ajudá-lo. Ele aconselha o mago em como ganhar a afeição de uma certa pessoa, como cair em sua graça etc.

Fig. 218: Riqita (14° libra) — É um mestre do canto. Se o mago desejar, ele o ajudará a adquirir uma voz adorável que fascinará as pessoas. Assim, este líder pode justamente ser considerado o protetor de todos os cantores e cantoras, não importa se o canto é sua profissão ou um hobby quando estejam acompanhados. Riqita mostra meios e maneiras de se cultivar a voz.

Fig. 219: Tapum (15° libra) — Este líder é um artista excelente e é encarregado de despertar no mago um senso para as artes. Ele é o iniciador original em tudo o que tem relação com o embelezamento e a ornamentação — as decorações usadas para festividades, vitrines de lojas etc. Ele é, ao mesmo tempo, o iniciador original em todos os tipos de propaganda. Se o mago precisar de sua ajuda, este líder estará preparado para auxiliá-lo a qualquer momento.

Fig. 220: Nachero (16° libra) — Controla a saúde e a duração da vida de todos os animais da Terra. Ele também é o espírito controlador de todos os instintos. Assim, ele inspira o homem com todos os remédios e métodos de cura contra várias doenças dos animais. Sob seu controle estão todos os zoologistas, cirurgiões veterinários e domadores de animais selvagens. Nachero inspira o mago com uma grande variedade de remédios e métodos de cura para animais doentes. Ele também pode comunicar muitas práticas mágicas para serem aplicadas em animais, por exemplo, práticas que façam os animais de ordenha

produzirem mais leite, ou práticas pelas quais eles podem ser protegidos contra influências desfavoráveis etc.

Fig. 221: Arator (17º libra) — Este líder é o iniciador em todas as bebidas intoxicantes. Desde a origem, ele tem instruído o homem através da intuição em como preparar as mais variadas bebidas intoxicantes, por exemplo, vinho, hidromel, cerveja, licor etc. que servem para deixar o homem mais alegre e para que ele possa carregar seu fardo mais facilmente. Contudo, este líder não deve ser confundido com o gênio oposto desta esfera, que controla os bêbados mais graves. Todas aquelas pessoas que lidam com a produção e com a venda de bebidas alcoólicas são protegidas por Arator. O mago pode conseguir excelentes receitas para a produção de vinho, cerveja e licor com este líder e, acima de tudo, certos conselhos sobre como estas bebidas podem ser aprimoradas por vários métodos. Ele também revela para o mago instruções e receitas mágicas sobre como, por exemplo, ele pode, sob a influência da amalgamação de elementos, transformar água em vinho; além disso, como ele pode se proteger de maneira bem sucedida contra a influência do álcool contido nestas bebidas, para que mesmo grandes quantidades de álcool não o tirem de sua sobriedade.

Fig. 222: Malata (18º libra) — Explica para o mago os segredos do sangue humano e do sangue animal. Ele não fala somente sobre sua classificação em grupos e fatores de Rh — que já é conhecido da ciência médica de hoje —, mas muito mais coisas nos campos da ciência como medicina, química, fisiologia, psicologia, genética etc. Além disso, Malata inicia o mago nos segredos do sangue dos pontos de vista mágico e alquímico, que, se fossem colocados no papel, preencheriam livros inteiros.

Fig. 223: Arioth (19º libra) — É o anjo guardião de todas as mulheres da Terra que estão grávidas. Tendo sempre levado em consideração os estados de maturidade e desenvolvimento, este líder inspirou o homem com vários métodos de obstetrícia, desde os partos mais primitivos aos métodos modernos de ginecologia. Portanto, ele é o protetor de todos os ginecologistas, obstetras etc. Arioth traz a atenção do mago para os diversos métodos de magia simpática para um parto sem dor.

Fig. 224: Agikus (20º libra) — O homem ainda enfrenta muitos problemas e grandes mistérios na eletroquímica e eles não serão revelados a ele até o futuro distante. Contudo, este líder pode desvelar para o mago muitos segredos sobre isso e confiar a ele o conhecimento relevante. Agikus é o iniciador original na eletricidade galvânica. Seguindo as suas inspirações intuitivas, o homem inventou baterias, acumuladores, a dissolução de metais pela eletricidade, catalisadores etc. A eletromeopatia, também, está sob a competência deste líder. Ele permitiu que eu olhasse no futuro, e eu vi pequeninas quantias de compostos químicos se transformando em grandes descargas elétricas com uma voltagem e amperagem imensa, cujo conhecimento será de grande valor para o homem no domínio técnico e doméstico. Dar detalhes disso aqui soaria incrível e muito parecido com um conto-de-fadas e, para não soar ridículo, desisto de dar qualquer detalhe. Quando a humanidade estiver mais madura e mais desenvolvida, alguns indivíduos eminentes serão inspirados por este líder com novas invenções e descobertas.

Fig. 225: Cheikaseph (21° libra) — É considerado o iniciador original na matemática da Terra. O raio de competência deste líder varia das operações de soma mais simples aos problemas matemáticos mais complexos expressos por figuras astronômicas, incluindo as ideias básicas da figura matemática, de medidas e pesos em relação à matéria. Com este líder, o mago pode aprender, por exemplo, a como expressar uma ideia em figuras matemáticas e ele pode, por outro lado, ser informado sobre como acumular intelectualmente o conhecimento das quantidades e das qualidades. O mago também é iniciado por Cheikaseph na assim chamada chave quádrupla quabbalística, que traz as quatro operações matemáticas fundamentais, isto é, adição, subtração, multiplicação e divisão em relação à ciência quabbalística, aos elementos do micro e do macrocosmo. Cheikaseph é um líder muito poderoso e o mago pode aprender muito com ele.

Fig. 226: Ornion (22° libra) — É o iniciador na fisiologia. Ele não apenas ensina o mago os fatos comuns sobre fisiologia, mas também permite que ele olhe este campo da ciência do ponto de vista hermético. Ornion torna o mago familiar com todos os fatos científicos necessários pelos quais ele pode dizer o caráter e as peculiaridade pessoais de um indivíduo já pela sua aparência. Para informar o leitor, menciono aqui algumas faculdades que este líder pode despertar no mago: a arte de interpretar o rosto de uma pessoa (fisionomia), a arte de interpretar a testa de uma pessoa, a arte da quiromancia, ou seja, de diagnosticar os dedos e unhas, os olhos etc.

Fig. 227: Gariniranus (23° libra) — É o iniciador na física. Tudo o que foi explorado neste campo até os dias de hoje, foi por causa da inspiração intuitiva deste líder. O mago pode não apenas aprender com esta inteligência sobre as conquistas da física no futuro distante, mas ele também pode ser iniciado em todas as fases da metafísica e receber instruções sobre como fazer uso prático disso. Este líder também pode iniciar o mago na astrofísica.

Fig. 228: Istaroth (24° libra) — É um protetor da lealdade. Ele mantém os homens e as mulheres unidos pela fidelidade. Se o mago quiser, ele pode, com a assistência deste líder ou de seus subordinados, influenciar qualquer pessoa, homem ou mulher, para que ela nunca seja desleal. Ele também pode, com a ajuda deste líder, descobrir qualquer causa de infidelidade ou impedi-la antes que comece. Istaroth pode transformar o maior inimigo do mago em seu melhor amigo e assegurá-lo o amor, amizade e a simpatia de qualquer pessoa.

Fig. 229: Haiamon (25° libra) — Instrui o mago na transmutação do poder sexual do homem e confia a ele muitas práticas relevantes que até hoje permaneceram quase desconhecidas. Haiamon conhece os maiores segredos desta linha. O mago pode aprender muito com este líder, como, por exemplo, aumentar ou diminuir poder sexual, como este pode ser transmutado na substância elemental original para várias práticas mágicas etc. Ele também pode fornecer informação sobre novos, ainda desconhecidos, compostos de hormônios e muitas outras coisas.

Fig. 230: Canali (26° libra) — Foi, desde os dias de outrora, o iniciador na joalheria de qualquer tipo. Ele controla, por seus subordinados, todas as novidades na moda de joias, por exemplo, anéis, braceletes, pedras preciosas, em suma, qualquer joia que possa ser usada. Todas as pessoas que lidam com a

confeção de joias, mineradores de ouro, ourives, joalheiros etc. são protegidos por este líder. O mago também pode aprender muitas coisas interessantes com Canali a esse respeito.

Fig. 231: Aglasis (27º libra) — Tudo conectado com leite em relação ao homem e animal está sob a competência deste líder, que é justamente considerado o guardião dos bebês e mamíferos. Aglasis, durante o curso do tempo, ensinou a humanidade a ordenhar animais e a não usar o leite apenas como bebida, mas também para fazer outros produtos. Assim, o homem aprendeu a fazer a manteiga do leite, queijo e assim por diante. O trabalho com leite ainda está longe de ter atingido seu clímax e o mago pode ser introduzido em muitas novidades neste quesito.

Fig. 232: Merki (28º libra) — Todos os animais que vivem na água e sua reprodução estão sob a competência deste líder. Merki é o protetor de todos os pescadores da Terra. Ele é o responsável pela boa e pela má sorte na pesca. Ele ensinou a humanidade a conservar peixe. Esta indústria, também, está ainda longe de ter atingido seu melhor e ainda existem muitas descobertas a serem feitas que maravilharão o homem. O mago aprende com este líder a controlar os animais aquáticos pela magia dos elementos e pela Quabbalah, como eles, por exemplo, podem ser incitados a se juntarem em certos lugares etc. Ele pode, além disso, ouvir sobre muitas outras práticas relacionadas ao controle de animais aquáticos.

Fig. 233: Filakon (29º libra) — Este líder tem inspirado a humanidade com o senso de ordem e de limpeza. Durante a evolução do homem, tudo relacionado com a higiene do saudável e do enfermo esteve sob o controle deste líder. Sob seus cuidados especiais estão todas aquelas pessoas que lidam com higiene na medicina. Filakon é também o originador do conhecimento de que muitas doenças são causadas por infecção, ele provê os meios do homem reconhecê-las e se proteger contra elas. Filakon é o protetor e iniciador de todos os bacteriologistas, toxicologistas e outras pessoas que trabalham com a pesquisa de doenças causadas por bactérias, bacilos, vírus etc. Este líder traz a atenção do mago para as doenças que, no momento, sejam tidas como grandes males da humanidade e que sejam causadas por infecção. Ele não apenas torna o mago familiar com a verdadeira causa de uma doença, mas também diz a ele, de maneira confiante, como qualquer doença pode ser tratada de forma bem sucedida. Se o mago desejar, ele contará sobre as doenças que, até hoje, permaneceram desconhecidas e sobre as maneiras de curá-las.

Fig. 234: Megalogi (30º libra) — Está, de alguma forma, conectado com o líder que foi tratado anteriormente: ele guarda todas as fontes medicinais (curativas – N.T) da Terra. Ele até mesmo faz com que animais feridos pisem em certas águas de maneira instintiva. Com a ajuda de Megalogi o homem aprendeu com os animais como eles se curam de certas doenças e o homem tem utilizado essas observações para a sua própria vantagem. Assim, os vários tratamentos por fontes medicinais foram introduzidos e muitos lugares com nascentes minerais foram transformados em estações turísticas medicinais para o bem-estar do ser humano. Megalogi não apenas direciona a atenção do mago para as nascentes minerais que ainda não foram descobertas, mas também o inicia no campo da

hidroterapia e confia a ele práticas que ainda são totalmente desconhecidas para a ciência.

*

Os próximos 30 líderes da Zona da Terra estão sob o signo zodiacal de Escorpião, e seus selos devem ser desenhados na cor vermelha.

Fig. 235: Aluph (1° escorpião) — Este líder é um protetor do fogo em nossa Terra. Tudo relacionado ao fogo é completamente revelado ao mago por este líder: tudo do ponto de vista da magia, fluido elétrico, seres do elemento fogo, salamandras e também invenções conectadas com o uso prático do fogo em nosso mundo físico.

Fig. 236: Schaluah (2° escorpião) — É considerado o iniciador original na eletricidade. Ele tornou o homem familiar com a eletricidade e, durante esse tempo, fez com que certos indivíduos criassem todos os tipos de invenções nesta linha. Já que todas as possibilidades da eletricidade ainda estão muito longe de terem sido exauridas, o mundo do futuro será surpreendido com muitas invenções novas. Um mago que tenha contatado este líder pode obter detalhes já de tudo isso, principalmente sobre os fatos relevantes para a ciência mágica. O fluido elétrico, por exemplo, terá um papel importante no futuro em todos os planos, pois será aplicado de diversas maneiras.

Fig. 237: Hasperim (3° escorpião) — Este líder inspirou o homem e os animais com o instinto de autopreservação. Ele proveio aos animais os meios apropriados para proteção pela natureza para defendê-los contra os perigos. Ele é o inspirador dos instintos animais. O homem foi influenciado por ele a ganhar a vida através do trabalho duro, resistência e diligência. Por isso, tudo o que induz o homem a seguir em frente está sob a competência deste líder. Um mago aliado a esse líder será equipado com grandes poderes, seja pelo líder mesmo ou por seus subordinados e ele até mesmo será capaz de transferir estes poderes para outras pessoas, que as ajudarão a alcançarem qualquer objetivo, a qualquer momento. Hasperim conhece muitos segredos relacionados ao intelecto humano e está disposto a revelá-los ao mago, dependendo de sua maturidade e desenvolvimento.

Fig. 238: Adae (4° escorpião) — É o protetor do amor infantil, amor maternal e parental e de tudo o que mantém uma família unida. Auxiliado por este líder, o mago é capaz de lidar com qualquer briga ou discórdia na família. Adae é bastante preparado para ensinar o mago a como eliminar qualquer briga através da aquisição de várias práticas.

Fig. 239: Helmis (5° escorpião) — Tudo o que tem relação com leite nessa Terra, tanto em respeito ao homem quanto aos animais, cai sob a competência deste líder. Ele protege todas as amas e mães que amamentam seus bebês. Todos os mamíferos na Terra são protegidos por este líder. O alcance de sua competência é bastante vasto. Durante o curso do tempo ele ensinou o homem a utilizar o leite como forma de nutrição. Inspirado por este líder, o homem aprendeu a usar o leite obtido dos animais não apenas como bebida, mas também para a preparação de produtos da vida diária. Helmis inspirou o homem a

introduzir uma dieta de leite para certos tipos de doenças e a produzir, a partir do leite, vários tipos de remédio. Muitas coisas relacionadas com o trabalho com leite, que não serão conhecidas do público até o futuro distante podem ser reveladas ao mago por este líder.

Fig. 240: Sarasi (6° escorpião) — É o iniciador original em todos os ideais humanos, sejam ideais para o mundo mental astral ou físico. Dependendo da maturidade e desenvolvimento da humanidade, este líder controla, através de seus subordinados, os mais variados ideais de cada indivíduo e cria situações e possibilidades para a realização de um ideal no mundo mental, astral ou físico, de forma mais ou menos eficiente. Sarasi provê o homem com o entusiasmo e a persistência apropriada para a realização do ideal em questão de acordo com a maturidade e o destino do indivíduo. Este líder, também, pode ensinar ao mago muitas coisas: por exemplo, como vários ideais nascem em nosso mundo e como eles decaem novamente; além disso, Sarasi dirá a ele sobre ideias que só surgirão em um futuro longínquo.

Fig. 241: Ugefor (7° escorpião) — Este líder controla o intelecto do homem e direciona todas as suas faculdades intelectuais. Dependendo da maturidade e do desenvolvimento do homem, ele o torna familiarizado com certos fatos do conhecimento. Isso também depende da missão que o homem foi encarregado de cumprir aqui na Terra. Ugefor confia ao mago a maneira pela qual o intelecto do homem pode ser iluminado e como ele pode adquirir uma memória extraordinária. Todo o conhecimento que pode ser alcançado pelo intelecto humano é tornado acessível ao mago por esta inteligência.

Fig. 242: Armillee (8° escorpião) — Protege o homem contra todas as doenças infecciosas e faz com que ele cuide de si mesmo, para que ele possa evitar infecções. Se razões kármicas tornam necessário, ou caso esteja no destino de uma pessoa, este líder não evitará a infecção. Armillee ensina o mago muitos meios de prevenção contra os mais diversos tipos de doenças infecciosas do ponto de vista mágico. Já que existe também a possibilidade de influência mental ou astral, Armillee também instrui o mago a este respeito: ele o ensina como se proteger, após ter sido familiarizado com certas práticas mágicas especiais, contra influências astrais negativas e também contra influências de seres negativos.

Fig. 243: Ranar (9° escorpião) — Todas as pessoas que lidam com conhecimento espiritual são protegidas por este líder contra obsessão ou qualquer outro fator psíquico não favorável que possa acompanhar. Este líder tem à sua disposição os métodos mais diversos, que tornam a comunicação com o invisível de qualquer esfera possível. Ele familiariza o mago com práticas especiais de projeção mental e astral e o ensina formas especiais de elevar seus corpos mental e astral às várias esferas. O mago pode, portanto, considerar esta inteligência como inspirador de várias práticas mágicas no caminho para a perfeição.

Fig. 244: Caraschi (10° escorpião) — Protege e inspira todos os seres humanos ocupados com o magnetismo medicinal. Caraschi mostra ao mago muitos métodos da medicina mágica, estejam envolvidas a transferência de OD — magnetismo animal vitalizado — ou tratamento de Prana. Ele aprende estas

coisas sem assumir nenhum risco. Volumes inteiros podem ser escritos sobre o alcance da competência desta inteligência. Contudo, depende da vontade do mago se ele deseja ser inspirado por este líder e conseguir informação em primeira mão.

Fig. 245: Eralier (11º escorpião) — Convencerá o mago de que a fabricação da pedra filosofal não é uma alegoria e nem uma especulação filosófica. O mago aprende com este líder a preparação da pedra filosofal em seus mais variados graus para os mais variados propósitos. Além disso, serão ditos para ele os métodos de transmutação de metais, especialmente pelo processo da via seca. A pessoa que seja relativamente informada sobre alquimia já perceberá o que isso significa. A preparação e a concretização da pedra filosofal repousam em muitos métodos. Eralier pode confiá-los ao mago.

Fig. 246: Sagara (12º escorpião) — É o iniciador de todos os magos. O mago que entrou em contato com Sagara consegue instruções valiosas em como influenciar homens e animais de maneira mágica e quabbalística — teúrgica.

Fig. 247: Trasorim (13º escorpião) — O Sol é vida. O homem foi inspirado com esta ideia por este líder. Ele permitiu que a humanidade criasse invenções durante o curso do tempo que trouxeram à tona o uso do poder do Sol. O mago aprende com Trasorim o uso dos raios do Sol pela aplicação de filtros coloridos para vários métodos medicinais. Esta inteligência pode, assim, ser considerada com a iniciadora no tratamento de luz colorida. Remédios que são influenciados pela luz colorida do Sol em analogia com as leis universais, demonstram uma melhor capacidade e qualidade e possuem um efeito dinâmico melhor do que remédios produzidos da maneira convencional. Este líder confia ao mago muitos métodos mágicos pelos quais a luz colorida do Sol pode não apenas ser aplicada para objetivos medicinais e para dinamizar remédios, mas que podem, acima disso, ser utilizadas para as mais diversas operações mágicas.

Fig. 248: Schulego (14º escorpião) — É um mestre da cópia no mundo físico. Ele ensinou o homem, por exemplo, a como copiar pedras preciosas. A invenção do vidro, louça, couro artificial, borracha e muitos outros produtos sintéticos e artificiais são devidos a inspiração deste líder. Assistido por Schulego, o mago pode prever no Akasha quais invenções humanas ainda estão por vir em relação a arte da imitação e irá, sem dúvida, concordar que o reservatório de invenções é ilimitado. Sob voto de segredo, esta inteligência também confiará ao mago os métodos de sua produção.

Fig. 249: Hipolopos (15º escorpião) — Todos os jogos que servem ao entretenimento das pessoas de todas as raças se originaram da inspiração deste líder e Hipolopos permanecerá o iniciador de todos os jogos para os jovens e os idosos no futuro para piadas, apostas, eventos esportivos e etc. Este líder também é o iniciador de todos os brinquedos para crianças. Jogos de cartas e outros jogos sociais estão, é claro, também sob a sua competência.

Fig. 250: Natolisa (16º de escorpião) — É o protetor das abelhas. Ele ensinou ao homem a arte da apicultura e de como usar o mel. Nos dias mais antigos, o homem não tinha o açúcar. Assim, eles utilizavam o mel. Pela inspiração de Natolisa, o homem aprendeu a produzir vários tipos de doces com

o mel. Depois, quando a criação de abelhas não era mais o suficiente para cobrir a demanda para materiais adoçantes, Natolisa novamente fez com que o homem conseguisse açúcar de outras substâncias e o fez encontrar a cana de açúcar no oriente e a beterraba sacarina nas terras com um clima menos favorável, e estes produtos desde então serviram como matéria prima para a fabricação de açúcar. O mago pode ouvir muitas coisas interessantes sobre a produção de açúcar ou outras substâncias doces que ainda não foram descobertas pelo homem. Ele também pode ser informado sobre o tratamento de doenças causadas pela falta ou pelo excesso de açúcar no organismo.

Fig. 251: Butharusch (17º escorpião) — É o trabalho deste líder fazer com que o homem não apenas se alimente de frutas em seu estado cru, mas também que as processe e as conserve. Ele ensinou o homem, durante o curso do tempo, a preparar pratos com a ajuda do elemento do fogo, isto é, assados, cozidos, ensopados etc. além disso, assar pães, fazer doces, descobrir novos pratos com carne; e ele levou o homem até as conquistas atuais na arte da cozinhar. Butharusch é, deste modo, justamente chamado de o iniciador na arte de cozinhar.

Fig. 252: Tagora (18º escorpião) — É um mestre do amor erótico. Ele é responsável pelo despertar de sentimentos simpáticos entre homem e mulher e pela conservação deles. Este líder fornece ao mago instruções especiais de como se tornar amado por homens e mulheres, como evocar a simpatia de alguém e, se desejado, como alcançar paz na família etc. Tagora também conhece muitos meios mágicos para evocar o amor e ele também pode informar o mago sobre eles.

Fig. 253: Panari (19º escorpião) — Química metalúrgica cai sob a competência deste líder. Ele ensinou o homem a obter vários metais de minérios, o ajudou no reconhecimento de vários elementos metálicos e o ensinou a produzir ligas de metal etc. Panari tem à sua disposição várias receitas para o trabalho e ligação de metais, e também para a decomposição de metais em vários produtos químicos, substâncias sintéticas e remédios. Esta inteligência confiará ao mago um número quase ilimitado de segredos sobre isso.

Fig. 254: Nagar (20º escorpião) — Semelhante a Panari, este líder, também, ensinará o mago a fazer vários remédios dos mais diferentes tipos de metais e suas combinações. Nagar é um grande inspirador de todos os remédios que podem ser produzidos através de procedimentos sintéticos. O mago pode aumentar seu conhecimento, se permitir que Nagar o ensine de quais maneiras certos metais podem ser usados para propósitos médicos.

Fig. 255: Kofan (21º escorpião) — Aquele que se dirige de coração aberto a esse líder terá todos os desejos realizados, desde que sejam possíveis para ele. Sua especialidade é mudar más condições de vida em boas condições e garantir o contentamento do homem. Ele informa o mago sobre meios e métodos pelos quais ele pode melhorar seu padrão de vida e conta para ele à que medida seu destino é karmicamente condicionado e à que medida a Divina Providência permite qualquer interferência. Já que o mago é, na maior parte, mestre de seu próprio destino, normalmente serão os destinos de outras pessoas que o mago tentará melhorar com a ajuda deste líder.

Fig. 256: Schaluach (22° escorpião) — Este líder é equipado com praticamente as mesmas faculdades e poderes que o líder mencionado antes; ele fornece conselhos e assistência para o homem através de intuição mesmo nas situações mais difíceis da vida onde, sob circunstâncias normais, não existe possibilidade de escapar. Esta inteligência encontra a melhor saída em cada situação e permite que o mago saiba sobre ela pela intuição.

Fig. 257: Sipillipis (23° escorpião) — É considerado um líder especial da Zona da Terra, já que pode ensinar ao mago o poder da fé e o poder da convicção. Tendo adquirido estas duas faculdades divinas, o mago é capaz de realizar maravilhas no mundo mental, astral e físico. Sipillipis aconselha o homem em como alcançar rápida e seguramente o poder da fé e o poder da convicção.

Fig. 258: Tedeia (24° escorpião) — É um excelente especialista no diagnóstico e também na análise e pode ensinar ao mago as causas de doenças no corpo mental, astral e físico. Ao mesmo tempo, ele pode torná-lo familiar com meios de remover as causas de uma doença e desarmonia. O mago interessado em medicina pode adquirir muito conhecimento de Tedeia, de maneira que pode se tornar um especialista em diagnóstico e tratamento médico.

Fig. 259: Semechle (25° escorpião) — Este líder, também, inicia o mago em todos os métodos da medicina natural, seja com ervas, tratamento com água, cuidado do corpo ou quaisquer outros métodos aplicados na medicina natural. Mesmo os métodos que até os dias de hoje permaneceram completamente desconhecidos.

Fig. 260: Radina (26° escorpião) — É um especialista único em teurgia, isto é, quabbalah, e todos os métodos teúrgicos para a cura neste planeta estão sujeitos à sua competência. Ele sabe como as doenças mais severas podem ser curadas pela quabbalah. Ele confia ao mago muitas fórmulas quabbalísticas para a cura de doenças graves, e o mago pode compilar um livro inteiro de fórmulas para seu uso pessoal. Se o mago desejar, ele será treinado por Radina na cura de pessoas através de milagres, isto é, com a ajuda da quabbalah.

Fig. 261: Hachamel (27° escorpião) — É um excelente especialista astronômico e um especialista em orientação. Ele ensinou o homem a olhar para as estrelas para fixar os pontos cardeais através de suas constelações. Este conhecimento foi especialmente de grande valor na navegação. Hachamel é também o iniciador original no compasso e na agulha magnética, sem cujo conhecimento a navegação seria impossível. No decorrer do tempo, este líder fará com que o homem encontre outras forças e invenções que o ajudarão em sua orientação. Todos os dispositivos de medidas para a profundidade do mar e para a pressão da água estão sob a competência deste líder, e também serão basicamente reformados no futuro.

Fig. 262: Anadi (28° escorpião) — É um especialista em hidroterapia. Assim como o trigésimo líder do signo zodiacal de libra chamado Megalogi, Anadi, também, é responsável por todos os métodos de tratamento pela água. Ele ensina o mago a como utilizar o fluido eletromagnético em conexão com a água para o tratamento das mais variadas doenças. Ele também mostra como remover

as causas de doenças através de estimulantes térmicos e a criar disposições de harmonia e saúde no corpo humano. Este líder informa o mago sobre muitos métodos de hidroterapia que até agora permaneceram desconhecidos, contanto que o mago esteja interessado neste campo.

Fig. 263: Horasul (29° escorpião) — Controla todas as regulações artificiais de água em nossa Terra. Ele inspira o homem em como fazer uso dos poderes da água, como, por exemplo, instalar uma irrigação artificial no solo ou como deixar a água trabalhar artificialmente, de acordo com seu desejo, no leito de um rio. Horasul é o inspirador dos mais simples moinhos de água assim como das mais modernas instalações de força hidrelétricas, dos canais construídos para a navegação e coisas assim. Ele confia ao mago muitas novidades relacionadas a regulação da água e o uso dela no futuro distante.

Fig. 264: Irmano (30° escorpião) — Toda criatura que vive na água está sob a sua competência. Se, por exemplo, o mago estiver interessado em pescaria, ele pode conseguir os métodos apropriados com Irmano, através da aplicação dos quais ele pode fazer com que os peixes se juntem em um certo local para que possa pegá-los sem dificuldades, ou pelos quais ele pode domar e controlar peixes de maneira que eles se permitirão serem pegos nas mãos do mago; em resumo, qualquer animal que vive na água, seja cobra do mar, crocodilo ou tubarão, está sob seu poder.

*

Os seguintes 30 líderes da Zona Circundante à Terra estão sob o signo zodiacal de Sagitário, e seus selos devem ser desenhados em azul.

Fig. 265: Neschamah (1° sagitário) — Através da inspiração e da intuição desta inteligência, os homens descobriram a maneira de trabalhar os metais com a ajuda do fogo e da água, isto é, endurecê-los até que finalmente o estado atual de produção de aço e trabalhos de metais foi alcançado. Durante o curso do tempo, a humanidade encontrará novos e mais completos procedimentos para o endurecimento de metais, que até hoje permaneceram desconhecidos.

Fig. 266: Myrmo (2° sagitário) — Vapor e as diversas possibilidades de seu uso foram introduzidos ao homem por este líder, tanto a vaporização de líquidos para múltiplas utilidades ou a produção das máquinas a vapor mais modernas. No momento apropriado, Myrmo inspirará muitos inventores com melhorias, mudanças e novidades nesta linha.

Fig. 267: Kathim (3° sagitário) — Controla todas as frutas da Terra. Sem que a humanidade tivesse conhecimento, foi inspirada por este líder a não comer frutas apenas em seu estado natural, isto é, no momento em que se torna madura, mas também a ser agraciada pelos presentes da natureza, quando esta repousa e frutas não podem ser colhidas. Então aconteceu que alguns tipos de frutos fossem apenas desidratados no começo, para depois serem cozinhados e conservados. Então o homem começou a usar frutas de outra maneira: transformando-as em geleias, sucos etc. O acervo de Kathim de receitas e novidades na utilização de frutas é quase ilimitado.

Fig. 268: Erimites (4° sagitário) — Trazer paz à Terra e seus povos é a missão desta inteligência. Ideais que almejam a verdadeira paz da humanidade são guiados e fortalecidos por Erimites. Ele está sempre pronto para confiar ao mago as formas pelas quais boas influências podem ser produzidas pelo princípio do Akasha, em ordem de despertar ideias de paz.

Fig. 269: Asinel (5° sagitário) — Trazer boa sorte para todos é uma missão agradável, e a Divina Providência encarregou esta inteligência da Zona da Terra com ela. Um mago que esteja em contato com Asinel pode ter certeza de que terá boa sorte onde quer que precise dela, seja em relação ao amor, jogos de azar ou outros assuntos. Mas com a ajuda deste líder ou de seus subordinados, o mago não é somente capaz de trazer felicidade apenas para si; ele também pode trazê-la para outras pessoas que não lidam com magia. Asinel também permite que o mago perceba até que ponto ele pode fazer uso de seus próprios poderes e até que ponto o próprio líder é permitido avançar.

Fig. 270: Geriola (6° sagitário) — Sendo um especialista único em todas as virtudes da moralidade em nossa Terra, este líder revela ao mago os segredos genuínos para o equilíbrio mágico. Ele o ensina o uso correto da introspecção e traz sua atenção para as faculdades e poderes que são o resultado da introspecção. Tendo realizado a introspecção de acordo com as instruções dadas por Geriola em relação a si mesmo e às outras pessoas, o mago adquirirá um grande poder de intuição e o genuíno reconhecimento do princípio do Akasha. O mago pode aprender muitos fatos da sabedoria com esta inteligência e tê-los absorvidos pelo seu intelecto.

Fig. 271: Asoreg (7° sagitário) — A arte de fazer impressões pictóricas de muitas formas, seja gravação, inscrição, costura, desenho ou pintura, foi ensinada para as pessoas na Terra por este líder. A fotografia, o cinema e a película fotográfica estão sob a competência deste líder, assim como a televisão, em cujo campo ainda muitas grandes invenções virão no futuro. Asoreg também instrui o mago sobre como ele pode tornar imagens visíveis a grandes distâncias, para que mesmo pessoas não treinadas sejam capazes de vê-las.

Fig. 272: Ramage (8° sagitário) — Controla, além de outras coisas, as influências das 28 estações da Lua em nossa Terra. A melhor informação sobre ritmo e periodicidade pode ser obtida com Ramage. Ele está sempre pronto para revelar ao mago o segredo das 28 estações da Lua e suas influências na vida humana no aspecto mental, astral e físico e para mostrar, também, como ele pode fazer uso prático de todo o conhecimento ganhado por ele.

Fig. 273: Namalon (9° sagitário) — Protege todas as pessoas insanas, com a ajuda de seus subordinados, todas aquelas pessoas que, pelo destino, não devem ser vitimadas por nenhum mal. Os lunáticos estão sob a sua proteção, para que durante seus ataques nada aconteça a eles; assim são as pessoas que sofrem com o mal de São Vito, ataques epiléticos etc. O mago aprende com este líder sobre as causas de todos esses males e também sobre as maneiras em que podem ser tratados de forma bem sucedida.

Fig. 274: Dimurga (10° sagitário) — É um guardião dos viajantes, especialmente daqueles que viajam pelo mar, em qualquer tipo de embarcação.

Dimurga está sempre disposto a informar o mago sobre talismãs individuais e sua confecção, para conseguir abrigo e ajuda durante viagens. Se o mago estiver a bordo de um navio e equipado com um talismã de Dimurga, ele sobreviverá ao mais forte furacão sem nunca correr o risco de se afogar.

Fig. 275: Golog (11° sagitário) — Sendo um excelente iniciador na magia da evocação, este líder inicia o mago nos métodos secretos para a evocação de todos os tipos de entidades. Ele revelará ao mago altamente desenvolvido eticamente palavras poderosas que forçarão qualquer entidade, seja positiva ou negativa, a obedecê-lo completamente. O mago ainda pode aprender muito com esta inteligência sobre a síntese da magia de evocação.

Fig. 276: Ugali (12° sagitário) — Sendo um iniciador na Alta Magia que leva à sabedoria mais elevada, este líder é difícil de contatar, pois ele normalmente envia seus subordinados para representá-lo. Apenas um mago virtualmente perfeito será bem sucedido em entrar em contato direto com Ugali. Se, contudo, o mago teve sucesso nisso uma vez, ele terá encontrado o melhor iniciador na mais alta magia, principalmente na magia esférica à sua disposição e será iniciado por ele nas mais secretas ciências que revelarão a ele a sabedoria superior.

Fig. 277: Elason (13° sagitário) — É, assim como Ugali, difícil de contatar. Se o mago for bem sucedido nisso, este alto iniciador revelará para ele métodos secretos mágicos e quabbalísticos pelos quais ele será capaz de realizar todos os seus ideais mais elevados.

Fig. 278: Giria (14° sagitário) — Comércio e assuntos monetários, incluindo a criação de moedas de todos os tipos de metais, estão sob a competência deste líder. Ele desenvolveu o homem nesse aspecto de acordo com seu grau de maturidade e o tempo determinado. Ele pode fornecer informação ao mago sobre tudo isso.

Fig. 279: Hosun (15° sagitário) — Todos os tipos de métodos educacionais aplicados aos jovens e aos adultos se originam da inspiração deste líder, que ao mesmo tempo é o originador de todas as escolas, desde as mais antigas escolas de profetas e continuando até o momento presente. O mago aprenderá com Hosun sobre tudo relacionado a educação de crianças. O mago que pede ajuda desta inteligência será capaz de passar em qualquer exame admissional escolar.

Fig. 280: Mesah (16° sagitário) — É o originador de todos os ritos e costumes de todos os povos pelo mundo, especialmente daqueles que têm relação com paquera, criação de laços e casamento. Ele permite que o mago contemple todos os ritos e costumes que estiveram em uso desde a origem até os dias atuais e também aqueles costumes que ele fará com que as pessoas usem no futuro.

Fig. 281: Harkinon (17° sagitário) — Todos os órfãos, todos os abandonados, excluídos e odiados estão sob a proteção especial deste líder. Dependendo de seu karma, ele os ajuda a suportar melhor seu fardo e ajuda nos casos em que a Divina Providência permite. O mago pode obter conselhos e ajuda para pessoas assim com este líder.

Fig. 282: Petuno (18° sagitário) — É o guardião de todos os caçadores e de todas as pessoas ocupadas com a perseguição de animais selvagens. Ele é o inspirador das armas e outros implementos apropriados e necessários para a caça de animais selvagens.

Fig. 283: Caboneton (19° sagitário) — Astronomia, astrologia e todas as ciências afiliadas estão sob a competência deste líder. Ele explica ao mago em detalhes a síntese da astronomia e da astrologia. Com a ajuda de Caboneton, o mago aprende a conhecer a parte invisível do universo, isto é, o céu estrelado, e é instruído sobre as influências e efeitos das constelações em nossa Terra, no destino de um indivíduo e no destino de nações inteiras.

Fig. 284: Echagi (20° sagitário) — Fornece conselhos e auxílio em caso de doenças maliciosas como epilepsia, câncer; doenças da medula espinhal, mal de São Vito etc. cujas causas ainda não foram encontradas até hoje e que, por isso, ainda são consideradas incuráveis. Echagi faz com que o mago reconheça as causas de doenças severas e escondidas e, ao mesmo tempo, confia a ele os métodos para a produção de meios apropriados de cura.

Fig. 285: Batirunos (21° sagitário) — Conceder êxtase, paz, prazer e deleite ao homem é a missão especial deste líder. Tudo o que faz o homem feliz é causado por este inspirador de momentos felizes ou por seus subordinados. O mago terá todas as suas perguntas sobre esse assunto respondidas por Batirunos e ficará totalmente satisfeito.

Fig. 286: Hillaro (22° sagitário) — É um representante da justiça. Ele pode concretizar para o mago tudo o que exija verdadeira justiça, seja em assuntos legais ou outros assuntos. O mago terá ajuda integral deste líder em todos os assuntos judiciais.

Fig. 287: Ergomion (23° sagitário) — É um inspirador da ciência das cores e instrui o mago completamente não apenas na produção de cores, mas também em sua mistura. Se o mago estiver interessado em pintura, ele pode conseguir receitas insuperáveis para a mistura de cores, tintas, tintas para desenho etc. tanto em relação à sua produção quanto em relação à sua aplicação prática. Ergomion é também um especialista na química sintética e inorgânica e pode informar o mago sobre isso.

Fig. 288: Ikon (24° sagitário) — Revela para o mago os mistérios do equilíbrio mágico do corpo, alma e espírito em sua relação com o princípio do Akasha. Ele também explica ao mago o que é a genuína introspecção, o quão importante ela é para atingir o equilíbrio mágico e que sem a introspecção um treino físico, astral e espiritual, um reconhecimento genuíno das verdades universais é impossível.

Fig. 289: Alosom (25° sagitário) — Guarda os profundos segredos do silêncio e os poderes e faculdades produzidos pelo silêncio como um estado negativo. Alosom é, assim, o líder da magia do silêncio.

Fig. 290: Gezero (26° sagitário) — É o líder da consciência humana, de seu despertar no momento certo ou em situações específicas. O mago sabe que

qualquer expressão de consciência é uma expressão do princípio do Akasha, que declara a si mesmo por meio da voz interna do homem. Gezero e seus subordinados geralmente garantem que mesmo o maior dos criminosos vivencie picos de consciência que o levam à razão.

Fig. 291: Agasoly (27° sagitário) — Magia fenomenal está sob a competência deste líder, que pode dar dicas, instruções e até mesmo assistência prática ao mago sobre isso. Auxiliado por Agasoly e seus subordinados, o mago é capaz de trazer à tona os fenômenos mágicos mais incríveis. É Agasoly que inspirou o homem a copiar muitos fenômenos ocultos por meio de invenções técnicas. Por isso, ele é considerado o iniciador original em todos os aparatos mágicos. Estes têm sido utilizados por amadores e feiticeiros em palcos, que, através da ilusão dos sentidos e por habilidade manual, tentam fazer com que os espectadores pensem que eles estejam em posse de poderes e faculdades mágicas genuínas. Com a ajuda de Agasoly, o mago é capaz de fazer muitas invenções técnicas com as quais fenômenos ocultos podem ser imitados.

Fig. 292: Ekore (28° sagitário) — É um líder do destino de cada ser humano. O mago que evoca este líder será capaz de perceber, com sua assistência, a diferença entre destino e livre arbítrio. Ekore está, sem dúvidas, na posição de mudar o destino de qualquer pessoa, caso o mago peça por isso. Ele pode deixar que o mago saiba até onde seu livre arbítrio pessoal vai em relação a uma tarefa específica.

Fig. 293: Saris (29° sagitário) — Ensina ao mago a magia de carregar talismãs e amuletos pela projeção de luz ou dos elementos acumulados. Ele também fornece ao mago informação precisa sobre como banir seres de várias esferas.

Fig. 294: Elami (30° sagitário) — Elami e seus subordinados cuidam de todas as águas situadas sob a superfície da Terra. Com este líder, o mago pode aprender como e até que ponto fontes minerais subterrâneas podem ser encontradas sem a necessidade de uso de qualquer aparato de localização comum. Com a ajuda desta inteligência, o mago é capaz de encontrar água potável mesmo no mais seco dos desertos sem a ajuda de uma forquilha, desde que, é claro, exista água sob a superfície pelas redondezas. Sob a proteção de Elami estão todos os trabalhadores que se ocupam com a detecção e utilização de águas subterrâneas.

*

Abaixo são encontrados os 30 líderes da Zona da Terra sujeitos ao signo zodiacal de Capricórnio. Seus selos devem ser desenhados na cor preta.

Fig. 295: Milon (1° capricórnio) — Introduz o mago na Magia Divina, especialmente na Magia do Akasha e o ensina a como produzir, conscientemente, no Akasha, várias causas de maneira mágica para trazer à tona certos efeitos no mundo físico, astral e mental. Assim que o mago controla completamente este tipo de prática mágica, ele se torna capaz de produzir causas no princípio do Akasha muito antes de sua realização, até muitos anos antes. Com isso, o mago se torna um mestre perfeito no controle do destino e passa a ter seu próprio karma

assim como o de outras pessoas em suas mãos. Considerando seu desenvolvimento ético, o mago nunca produzirá qualquer causa que teria efeitos negativos em qualquer um dos três planos. Tal mago será confiado com muitos segredos que ele jamais pensaria possíveis.

Fig. 296: Melamo (2º capricórnio) — Ajuda o mago a elevar sua própria personalidade, assim colocando-o em frente dos poderes espirituais e o capacitando a influenciar homens e animais à vontade. Melamo conhece muitas práticas mágicas pelas quais pode-se prosseguir ao plano mais elevado de poder. Caso o mago esteja interessado em aumentar seu próprio poder, Melamo e seus subordinados estarão satisfeitos e fornecer a devida assistência.

Fig. 297: Porphora (3º capricórnio) — Como muitos líderes da Zona Circundante à Terra que já foram mencionados, Porphora é um excelente iniciador na magia da simpatia e na magia mumial. Cada líder fornecerá ao mago instruções e métodos diferentes para suas operações práticas. Porphora informa o mago de muitas práticas até agora desconhecidas, por exemplo, o uso de condensadores fluídicos na magia simpática etc.

Fig. 298: Trapi (4º capricórnio) — Ajuda o homem a suportar os golpes do destino e as decepções mais facilmente, principalmente em relação a amizade, amor e casamento. O mago em conexão com este líder não precisa nunca temer estas decepções em sua vida.

Fig. 299: Jonion (5º capricórnio) — É considerado o líder misterioso da Zona da Terra. Ele é o guardião daqueles que já se encontram no outro mundo fazendo as preparações para sua reencarnação. No mundo invisível, isto é, na Zona da Terra onde os falecidos vivem, ele atribui àqueles seres que devem reencarnar em nosso mundo físico o local e as cercanias mais adequados ao seu desenvolvimento. Ele também os instrui sobre como criar o laço de simpatia entre eles mesmos e o feto em desenvolvimento no útero da mãe.

Fig. 300: Afolono (6º capricórnio) — Sendo o governante da Quabbalah Mercuriana, este líder instrui o mago na transposição quabbalística das influências da esfera mercuriana para a Zona da Terra, e de lá para o nosso mundo físico, no corpo mental, astral e também no físico. Com Afolono, o mago também pode aprender a como adquirir uma mente especialmente receptiva, isto é, a iluminação com todos os campos da ciência de nossa Terra.

Fig. 301: Paruchu (7º capricórnio) — Todas aquelas pessoas que lidam com drama, tragédia e etc. encontrarão um excelente inspirador neste líder, sejam escritores ou atores. Se o próprio mago for devoto destas artes, Paruchu oferecerá a ele muitas possibilidades para se tornar um artista famoso.

Fig. 302: Pormatho (8º capricórnio) — Está encarregado de toda a radiação da terra em nosso mundo físico. O mago aprende com esta inteligência quais raios da terra ele pode usar para seu benefício e de outras pessoas e quais possuem uma influência prejudicial na saúde. Ele também o informa sobre como se proteger contra influências negativas dos raios da terra. Além disso, a tecnologia utilizada para medir os raios da terra está em dívida com este líder, pelas inspirações em relação a todos os seus aparatos usados até hoje.

Fig. 303: Ampholion (9° capricórnio) — Inicia o mago em toda a anatomia dos corpos astrais do homem e dos animais. O mago também aprende com ele os fatos científicos da anatomia oculta e como fazer uso prático destes na magia. Ampholion é, portanto, considerado o professor da anatomia oculta, e o mago pode aprender muito com ele sobre isso.

Fig. 304: Kogid (10° capricórnio) — É um dos melhores iniciadores no caminho para o verdadeiro conhecimento. Ele controla o aprendizado de cada homem de acordo com seu grau de maturidade e provê a iluminação necessária em seu caminho para o conhecimento. Ele confia ao mago os métodos que levam à iluminação e à onisciência. Kogid é o anjo guardião de todos os estudantes do conhecimento espiritual, especialmente daqueles que lidam com Inana-Ioga, a ioga do conhecimento genuíno.

Fig. 305: Cermiel (11° capricórnio) — Assim como Jonion, o quinto líder deste signo zodiacal, Cermiel também foi designado pela Divina Providência para controlar a encarnação e a desencarnação de qualquer ser humano. Ele sabe quanto tempo cada indivíduo deve viver no mundo invisível para se tornar maduro para seu renascimento em nossa Terra para seu ingresso na escola da vida. Cermiel pode revelar ao mago muitos segredos em relação a vida e a morte de qualquer ser humano. Se pedido, ele também dirá ao mago sobre o exato momento de sua própria morte assim como das mortes de outras pessoas e, da mesma forma, o local da reencarnação.

Fig. 306: Erimihala (12° capricórnio) — Controla a magia astral superior e pode, assim, revelar ao mago maduro muitos segredos do mundo invisível. Por exemplo, ele o informa dos efeitos dos elementos no plano astral; como o corpo astral abandonado cujo espírito já reencarnou em nosso mundo é dissolvido lentamente pelos elementos astrais. Ele pode enriquecer o conhecimento do mago com muitos outros fatos relativos às funções e trabalhos dos elementos no mundo astral.

Fig. 307: Trisacha (13° capricórnio) — Possui, à sua disposição, muitos métodos para trazer à tona um desenvolvimento rápido da televisão e ensina o mago como superar o tempo e o espaço de maneira simples. Trisacha é o iniciador de todos os instrumentos óticos e permite que se veja, no Akasha, novas invenções que deverão aparecer no futuro. Deste modo será possível, por exemplo, transmitir e receber apenas com um pequeno aparelho. Este aparelho precisa apenas ser direcionado a qualquer ponto em nossa Terra e será possível ver tudo o que acontece naquele lugar. As pessoas a serem assistidas não precisarão de um transmissor e nem de um receptor e, o que é mais impressionante, eles não saberão que estão sendo vistos. A televisão de hoje está apenas no início de seu desenvolvimento. Antes deste líder permitir que esta ou invenções similares se tornem públicas, a humanidade deve passar por um desenvolvimento espiritual e psíquico. No momento, tais invenções seriam mal utilizadas pelo homem. O que um mago já é capaz de ver através da televisão, isto é, a visão além do tempo e do espaço devido aos seus olhos clarividentes totalmente desenvolvidos, eventualmente será possível para o ser humano mediano de maneira puramente física, devido às invenções apropriadas feitas então. O futuro trará a prova destas afirmações.

Fig. 308: Afimo (14° capricórnio) — É um inspirador original em relação a física e a química, e as pessoas que lidam com a invenção e a produção de gases de todos os tipos estão sob a proteção especial deste líder. Afimo inicia o mago nos segredos da evaporação na natureza, na absorção de líquidos e no retorno da água na forma de chuva e de neve. Todos os procedimentos físicos em nosso mundo físico relacionados com a evaporação de qualquer tipo são controlados por este líder. Além do mais, o mago aprende com ele a como produzir chuva e névoa na natureza e como pará-las e fazer com que desapareçam. Ele também é ensinado a como transformar líquidos e formas sólidas em gás. Afimo torna possível para o mago vislumbrar invenções que não serão permitidas ao conhecimento público até o futuro distante.

Fig. 309: Garses (15° capricórnio) — Similar a Pormatho, o oitavo líder deste signo zodiacal, que controla os raios da Terra e os instrumentos relevantes de medição, Garses, também, é capaz de ensinar ao mago a prática mágica de localizar raios da Terra; principalmente sua detecção mágica com a ajuda de forquilha, pêndulos e outros auxiliares sem o uso de instrumentos complicados de medida. O mago obtém informação detalhada com esta inteligência sobre métodos novos e ainda desconhecidos de detecção.

Fig. 310: Masadu (16° capricórnio) — Inspira a humanidade a ser econômica e ensina o homem a criar reservas para tempos difíceis e para o inverno. Ele dota o mago com a capacidade de detectar, com antecedência, tempos de colheitas fracas, de fome etc. e oferece proteção através de seus subordinados, para que o mago nunca sofra em uma emergência.

Fig. 311: Arabim (17° capricórnio) — É capaz de informar o mago sobre botânica oculta e todos os seus campos relacionados. Este líder ensina o mago a entender a botânica do ponto de vista hermético e a fazer uso prático dela na magia e na medicina.

Fig. 312: Amia (18° capricórnio) — Controla todas as cristalizações sobre e sob a superfície da Terra. Todos os reis dos gnomos e seus subordinados são governados por este líder da Zona da Terra. Amia permite que o mago penetre mais fundo nos fatos e nos efeitos da cristalização e mostra a ele onde cristais, cristais de rocha e vários tipos de sal, pedras preciosas e pedras semipreciosas podem ser encontradas. Se o mago for maduro o suficiente e tiver alcançado um certo grau em seu desenvolvimento mágico, ele é ensinado, além de outras coisas, a como transformar compostos cristalinos em pedras semipreciosas e preciosas de maneira alquímica.

Fig. 313: Kamual (19° capricórnio) — Controla todos os minérios e minas de carvão deste mundo. Ele é o iniciador de todas as pessoas que lidam com a mineração de minérios; engenheiros de minas e especialistas neste campo estão sob sua proteção. Se o mago tiver interesse neste assunto, este líder o ajudará abundantemente com um tesouro de informações.

Fig. 314: Parachmo (20° capricórnio) — Torna o homem familiar com todos os tipos de ervas da nossa Terra e é o protetor especial daqueles que colhem ervas. O mago aprende com este líder a como fazer remédios com ervas de maneira

alquímico-espargírica para vários tipos de doenças, incluindo as assim chamadas incuráveis. O mago aprende com Parachmo sobre essências alquímico-espargíricas e quintessências, a produção das quais é conhecida apenas por alguns poucos iniciados até hoje. O mago pode aprender mais com Parachmo do que imagina ou acredita ser possível.

Fig. 315: Cochaly (21° capricórnio) — Desportistas de todo tipo, principalmente caçadores e montanhistas, estão sob a proteção desta inteligência. Buscar contato com Cochaly trará resultados abundantes para o mago interessado em esportes. Ele irá, por exemplo, aprender a como tornar seu corpo extremamente adaptável nos esportes, para que suas performances sejam impressionantes.

Fig. 316: Ybario (22° capricórnio) — É considerado um protetor especial da Justiça Divina, pois ele controla os afazeres de forças negativas em toda a Zona da Terra assim como em nosso planeta em todos os três planos, isto é, o mental, astral e físico. Este líder garante que os poderes negativos nunca tenham a vantagem e que nenhum caos seja criado nestas esferas, o que, se acontecesse, precisaria ser novamente equalizado pelas forças positivas. As qualidades básicas de Ybario são harmonia e justiça.

Fig. 317: Lotifar (23° capricórnio) — Este líder tem que realizar uma tarefa difícil na Zona da Terra. É seu trabalho evitar que pessoas cometam suicídio, advertindo-as através de suas vozes internas e, se possível, distraí-las de seus planos. Com a ajuda de seus subordinados, ele inspira as pessoas que se encontram em situações desesperadoras, angústia e decepção, com o fato de que a vida é algo sagrado e que não pode ser substituída por nada. Lotifar salvou milhões de pessoas de cometer suicídio pela intuição, inspirando-as com alguma ideia positiva ou criando uma situação que as distanciou de seus pensamentos suicidas no último instante. Pessoas que não puderam ser distraídas de seus planos e que encontraram o fim por suas próprias mãos são vigiadas por Lotifar e seus subordinados para que elas não recuperem sua consciência integral no mundo astral antes que o tempo de vida determinado para elas no mundo físico tenha passado. Quando a pessoa suicida desperta de seu estado de sono crepuscular, outro líder, responsável pela reencarnação do ser humano, começa a cuidar dela. Este líder então garante que o suicida seja incorporado em circunstâncias nas quais ele seja capaz de alcançar totalmente o que deveria ter aprendido na Terra através de seu destino. Toda pessoa que planeja suicídio deveria ser razoável e perceber que realmente é uma imensa tolice desejar um fim prematuro da vida, pois através deste ato não se pode mudar o destino de forma alguma; muito pelo contrário: simplesmente prolonga-se desnecessariamente o tempo de treino e de aprendizado do espírito e, ao mesmo tempo, prolonga-se o sofrimento.

Fig. 318: Kama (24° capricórnio) — É um governante da atmosfera física de nosso planeta. Ele controla as correntes de ar, calor e frio, e determina as condições para a vegetação. Frio e calor, secura, tempestades, geadas, todas caem sob o grande alcance da competência deste líder. A atmosfera, também, possui seus segredos e dificilmente haverá alguém com os palpites corretos sobre isso. Kama é bastante preparado para revelar tudo ao mago genuíno.

Fig. 319: Segosel (25° capricórnio) — Revela para o mago o segredo da matéria do nosso mundo físico em seus efeitos químicos e físicos. O mago pode obter informação com este líder sobre tudo relacionado ao nosso mundo físico.

Fig. 320: Sarsiee (26° capricórnio) — É um líder misterioso da Zona da Terra e todo mago é especialmente interessado nele, pois ele é o zelador de todas as chaves mágicas e, por isso, garante severamente que estas chaves, pelas quais poderes e faculdades enormes podem ser liberados, nunca caiam nas mãos de pessoas imaturas. Sarsiee garante pessoalmente que os verdadeiros mistérios permaneçam escondidos para o não iniciado mesmo se forem publicados em centenas de livros. Este líder, portanto, pode ser justamente considerado o guardião das chaves mágicas.

Fig. 321: Kiliosa (27° capricórnio) — É um assistente mágico em momentos de grande angústia. O mago que esteve, em qualquer momento, em contato com este líder sempre será ajudado instantaneamente por ele em momentos de angústia e perigo à sua vida. Kiliosa confia ao mago, caso ele seja maduro o bastante nesse aspecto, palavras quabbalísticas de poder que podem ser aplicadas apenas em momentos de máximo perigo à vida, mas que salvam a vida do mago rapidamente. Então, por exemplo, um assassino morrerá assim que uma certa palavra de poder for pronunciada ou o mago se tornará invisível ou escapará de alguma outra maneira de sorte com outra palavra. Muitas outras situações difíceis podem ser mudadas por tais palavras de poder. Algumas vezes os efeitos são causados dentro de dez segundos. Nenhum mago praticante de magia evocatória falhará também em contatar este líder da Zona da Terra para ser informado destas palavras de poder para ajudá-lo em momentos de grande perigo.

Fig. 322: Rosora (28° capricórnio) — É um mestre da acústica em nosso mundo físico. A humanidade deve seu progresso existente atual na comunicação acústica a grandes distâncias às inspirações desse líder, desde o tom-tom dos povos primitivos até o telefone moderno e as comunicações de rádio e todas as outras invenções neste campo. Do ponto de vista mágico, o mago verá, com esta inteligência, a maneira pela qual tudo a que o mago dirige sua atenção pode ser escutado mesmo através das maiores distâncias, isto é, pela clariaudiência; também aprenderá como vibrações acústicas podem ser materializadas a grandes distâncias, isto é, como palavras faladas, frases etc. podem ser intensificadas acusticamente e, deste modo, ouvidas em grandes distâncias. Se o mago atingir um certo grau de perfeição nisso, ele poderá então materializar este fenômeno para que até mesmo pessoas não treinadas magicamente sejam capazes de ouvir as palavras faladas com seus ouvidos físicos. O mago também obterá informação precisa sobre muitos outros fenômenos referentes à transposição acústica através de grandes distâncias.

Fig. 323: Ekorim (29° capricórnio) — Tem ensinado a humanidade desde sua origem a criar as mais variadas formas da terra, gesso e argila. De acordo com seu desenvolvimento, Ekorim inspirou a humanidade a confeccionar jarros, vasos, estátuas e semelhantes, de argila. Mais tarde, ele ensinou o homem a fabricar tijolos de argila, o que até hoje é um componente importante na arquitetura. O mago poderá ser informado não apenas sobre tudo relacionado com o trabalho de argila, mas também sobre o poder curativo dela na medicina

natural e pode aprender quais outros meios naturais devem ser adicionados à argila para trazer à tona certos efeitos curativos. Métodos de cura nesta linha que até hoje permaneceram desconhecidos e que serão revelados no futuro, serão mostrados ao mago por Ekorim.

Fig. 324: Ramgisa (30° capricórnio) — O direcionamento e controle do comércio de peixe é a tarefa predominante deste líder. Foi Ramgisa que ensinou a humanidade a enlatar animais aquáticos de várias maneiras e o mago pode conseguir muitas informações sobre isso com o líder mencionado acima.

*

Os próximos 30 líderes da Zona da Terra caem sob o signo zodiacal de Aquário, e seus selos devem ser desenhados na cor violeta.

Fig. 325: Frasis (1° aquário) — Este líder ensinou a humanidade a como afiar as coisas. Os primeiros homens aprenderam a afiar suas facas, machados, espadas e todos os tipos de armas, então, conforme o tempo passou, eles também aprenderam a como cortar pedras e gemas. O instrumento necessário para a afiação e o corte, a pedra de amolar, alcançou sua perfeição moderna devido a inspiração deste líder. Frasis é o guardião de todas as pessoas que lidam com a arte de cortar, afiar e esmerilar.

Fig. 326: Pother (2° aquário) — É um mestre da arte da guerra. Isso, é claro, não significa que ele iluda a humanidade para começar guerras, muito pelo contrário: este líder assegura a paz e ensina, pela inspiração, como aqueles atacados por um inimigo podem administrar guerras de maneira bem sucedida. Pother também é um iniciador em todos os meios de proteção contra um inimigo. Ele pode ser justamente considerado um estrategista na arte da guerra.

Fig. 327: Badet (3° aquário) — Inspirar o ser humano com o poder criativo de imaginação é o objetivo deste líder da Zona Circundante à Terra. O mago que possui pouca imaginação deveria se comunicar com esta inteligência, com a qual ele obterá ajuda nesse aspecto. Os métodos que Badet confiará ao mago darão a ele uma capacidade maravilhosa de imaginação e, além disso, ele aprenderá como pensar de forma criativa e como transpor certos pensamentos no princípio do Akasha para realizar os resultados que ele deseja ver.

Fig. 328: Naga (4° aquário) — Sendo um inspirador na poesia, este líder ajudará o mago a adquirir um bom senso de julgamento e o talento da composição. Já que Naga prefere assuntos espirituais e psíquicos na poesia, o mago pode ser capacitado, através das instruções de Naga, a expressar todos os problemas espirituais em verso e poesia de maneira fácil de entender.

Fig. 329: Asturel (5° aquário) — Representa a Misericórdia Divina e, pela sua oscilação agradável, faz com que todos suportem seus fardos mais facilmente. Ele gosta de ajudar em todos os casos nos quais a assistência é possível sem que a legalidade seja perturbada. O mago, também, pode procurar este líder para ajudar outras pessoas. Além disso, Asturel ajuda o mago a perceber os limites da legalidade e da misericórdia do ponto de vista universal.

Fig. 330: Liriell (6º aquário) — É um iniciador original na filosofia cósmica e ensina o mago as mais variadas filosofias, da origem até os dias de hoje. Sendo capacitado por Liriell de olhar para o futuro distante, o mago aprende sobre as filosofias dos dias que virão. O mago pode, com a ajuda desta inteligência, acumular conhecimento intelectual de filosofias de inimaginável profundidade.

Fig. 331: Siges (7º aquário) — Este líder informa o mago dos vários procedimentos para a mumificação que pararão a influência de dissolução no corpo astral e físico. Se o mago aplicar estes procedimentos, ele irá parar de envelhecer e também evitará a influência de seu destino; pois ele será capaz de prolongar sua vida pelo tempo que desejar. Também, o mago que tenha mumificado a si mesmo astral ou fisicamente nunca ficará doente. Seguindo as instruções deste líder, o mago será capaz de experimentar em muitos outros assuntos. Ele pode, por exemplo, se tornar invulnerável contra fogo, água, veneno ou pode até mesmo viver sem comida por muitos anos, permanecer jovem, enérgico e resistente por tanto tempo quanto desejar. Somente a Divina Providência pode decidir sobre a vida e a morte de tal mago.

Fig. 332: Metosee (8º aquário) — Habilidade manual está sob o domínio deste líder. Ele é responsável pela habilidade na profissão e também na arte. Ele influencia todo o trabalho manual feito pelas mulheres, por exemplo, bordado, tricô, crochê, costura, fiação e todo tipo de trabalho que necessita de uma certa habilidade manual. O mago recebe métodos com esta inteligência sobre como despertar talentos que precisem de habilidade manual.

Fig. 333: Abusis (9º aquário) — Este líder auxilia todas aquelas pessoas que buscam a verdade. Dependendo de seu desenvolvimento individual, ele faz com que os buscadores encontrem o ambiente de pessoas iniciadas no conhecimento espiritual. Ele até mesmo torna possível que eles contatem um Guru genuíno — professor espiritual — que então os inicia nas verdades que eles ansiaram por aprender.

Fig. 334: Panfodra (10º aquário) — Pode revelar ao mago os métodos mais secretos para o desenvolvimento espiritual individual. Este líder decide qual método secreto para o desenvolvimento espiritual deve ser revelado e tornado público para cada buscador individual. Assim como muitos outros líderes, Panfodra, também, é um excelente iniciador na verdadeira magia e é um zelador das chaves para os segredos magico-quabbalísticos.

Fig. 335: Hagus (11º aquário) — Além de muitos métodos na magia que o mago pode aprender com este líder, ele também obtém informação precisa sobre a radiação mental, astral e física. Hagus ensina o mago a como identificar, pela irradiação emitida por um ser humano, o grau de maturidade de seus corpos astral e mental. Este líder da Zona da Terra tem em suas mãos métodos especiais para a exploração mágica e prática multifacetada destas irradiações e ele é bastante preparado para falar ao mago qualificado sobre eles.

Fig. 336: Hatuny (12º aquário) — Durante suas viagens através da Zona da Terra ou praticando evocação, o mago certamente não falhará em contatar este líder, este excelente iniciador na magia quabbalística em todos os três planos;

Hatuny possui, à sua disposição, práticas secretas na magia quabbalística que, até hoje, foram reveladas apenas para alguns iniciados.

Fig. 337: Gagolchon (13° aquário) — É um inspirador de todos os exploradores da natureza em nossa Terra. De acordo com o desenvolvimento e a maturidade da humanidade, ele revela os segredos da natureza. O mago que lida com a ciência natural certamente desejará contatar este líder, que, por meios apropriados, despertará no mago um gênio extraordinário nesse sentido.

Fig. 338: Baja (14° aquário) — Este líder inspira escritores que escrevem sobre misticismo, ocultismo e ciência espiritual de qualquer tipo, concede a eles maravilhosas inspirações para colocar no papel fatos misteriosos na forma de poesia ou de belos versos. Também dramaturgos de peças místicas serão auxiliados em seu trabalho por esta inteligência. O mago que também é um escritor terá muitas inspirações para seu trabalho com este líder.

Fig. 339: Ugirpon (15° aquário) — Este líder, que também é um ótimo iniciador na astrofísica, pode informar o mago sobre astronomia e sua influência nos planos mental, astral e físico. Ugirpon gosta de dizer ao mago sobre os habitantes de outros planetas, sobre seu desenvolvimento espiritual e maturidade, suas conquistas técnicas, em suma: sobre tudo o que o mago considera importante saber.

Fig. 340: Capipa (16° aquário) — É conhecido como o zelador da fortuna, riquezas e reputação. Ele e seus servidores são os zeladores de todos os tesouros situados abaixo da terra, pedras preciosas e também tesouros escondidos por mãos humanas. Se o mago desejar se tornar rico rapidamente, sem que as riquezas se tornem um obstáculo em seu desenvolvimento espiritual — cujo fato pode melhor ser descoberto pelo próprio líder que, neste caso, diria ao mago — ele pode ter certeza de que Capipa assegurará que ele adquira a riqueza desejada.

Fig. 341: Koreh (17° aquário) — Assim como muitos outros líderes, Koreh, também, é um excelente iniciador no misticismo quabbalístico. No que diz respeito a espiritualização das virtudes divinas no mundo mental, astral e físico, ele tornará o mago familiarizado com métodos especiais, então, seguindo estes métodos, o mago será capaz de fazer uso de todas as suas capacidades mágico-quabbalísticas adquiridas quando ajudar outras pessoas.

Fig. 342: Somi (18° aquário) — O mago pode ser iniciado em muitos segredos mágico-alquímicos, principalmente referentes a preparação de condensadores fluídicos para práticas mágicas diferentes. Se Somi considerar o mago maduro o bastante, ele — sendo um especialista na mais secreta magia sexual, a magia do amor — também ensinará o mago a carregar estes condensadores de maneira eficiente. Em relação a isso, o mago pode ser iniciado nos altos mistérios por Somi que, até hoje, permaneceram completamente desconhecidos a ele.

Fig. 343: Erytar (19° aquário) — É um ótimo especialista e iniciador na alquimia e eletro-física que introduz o mago em procedimentos especiais. Por exemplo, como com a ajuda do fluido eletromagnético a oscilação elétrica dos metais pode ser transformada à vontade e como, através deste procedimento, os

elementos originais do metal são modificados. Erytar ensina o mago sobre como fazer uso da eletro-física na magia, para que vários efeitos sejam trazidos à tona não apenas no mundo físico, mas também no mundo astral e mental.

Fig. 344: Kosirma (20° aquário) — Torna o mago familiar com métodos especiais de cura para doenças que até o presente têm sido tratadas como incuráveis. Este líder confia ao mago muitas receitas e métodos para a preparação de remédios alquímicos espargíricos para curar vários tipos de doenças severas e também o ensina como, acima de tudo isso, influenciar favoravelmente estes remédios com a ajuda do fluido eletromagnético e outras formas de carregamento. O mago pode conseguir informação sobre todos os métodos secretos de cura alquímicos com este líder.

Fig. 345: Jenuri (21° aquário) — Com este líder, o mago é informado sobre todos os tipos de meios de proteção e meios de medida contra quaisquer influências negativas, venham de elementais negativos, elementares, seres dos elementos, seres da Zona da Terra ou de quaisquer outros seres negativos de quaisquer outras esferas. Este líder pode dizer ao mago todas as medidas de proteção para os mais diferentes tipos de prática mágica, evocação etc. onde influências negativas devam ser temidas. Seguindo as instruções dadas por esta inteligência, o mago também aprenderá a fazer, para seu próprio uso, amuletos de proteção, talismãs, condutores elétricos mágicos etc.

Fig. 346: Altono (22° aquário) — Similar a Asturel, o quinto líder deste signo zodiacal, Altono, também, decide sobre a justiça e sobre a injustiça. Ele sempre assegura que o mago não seja prejudicado, seja na coorte ou com seus semelhantes. Altono também consola todas as pessoas sem direitos, todas as pessoas perseguidas, presos inocentes etc. Através da força de sua vibração, ele garante que estas pessoas consigam as bênçãos da benevolência, e, por meio disso, paz interior. Ele é, ao mesmo tempo, um ajudante em situações difíceis na vida de uma pessoa.

Fig. 347: Chimirgu (23° aquário) — Inicia o mago que está em contato com ele nos mistérios da Criação em relação a todos os planos e esferas. O mago aprende, com esta inteligência, a conhecer totalmente o princípio do Akasha, isto é, o princípio das causas e, por meio disso, os mistérios da sabedoria são revelados a ele.

Fig. 348: Arisaka (24° aquário) — Sendo um mestre perfeito da encarnação mágica, este líder desperta dentro do mago seu entendimento da música das esferas e o ensina a como expressar, através da música ou canção, qualquer ideia. Seguindo os métodos dados por Arisaka, o mago pode desenvolver um excelente ouvido para música.

Fig. 349: Boreb (25° aquário) — É conhecido como o juiz de toda a Zona da Terra. Sua missão é controlar, através de seus subordinados, os votos feitos por seres humanos na Terra, sejam votos feitos diante de uma coorte ou sejam votos de fidelidade, amor etc. É através deste líder que o mago aprende a entender completamente o que significa fazer um voto, especialmente um voto mágico, e o que pode ser alcançado mantendo este voto. Boreb também diz ao mago em quais casos um voto pode ser quebrado sem quaisquer consequências kármicas para o mago e o mago será instruído por ele em muitas outras coisas nesta linha.

Fig. 350: Soesma (26° aquário) — É um especialista na magia ritual universal e gosta de revelar aos magos os segredos de todos os rituais mágico-quabbalísticos. Com a ajuda deste líder da Zona Circundante à Terra, o mago adquire o mais genuíno conhecimento sobre rituais individuais, os rituais de toda uma sociedade e, além disso, daqueles ligados a um demiurgo, isto é, um deus personificado ou a um certo sistema religioso, rituais que expressam a analogia cósmica, o que indica que eles são de origem universal e assim por diante. Se, por uma razão especial, o mago precisa de um ritual adequado, ele precisa apenas contatar esta inteligência.

Fig. 351: Ebaron (27° aquário) — Confia ao mago métodos especiais que não apenas se referem à viagem mental e astral nos três planos, isto é, o mundo físico, astral e mental, mas que também facilitam viagens para outras esferas. Se desejar, o mago pode fazer com que este líder ou seus subordinados o acompanhem em suas viagens mentais ou astrais na Zona da Terra e também em outras esferas e, fazendo isso, ele pode aprender sobre as leis e mistérios de cada esfera individual. Este líder também informa o mago sobre o manuseio mágico destas leis.

Fig. 352: Negani (28° aquário) — Como Ebaron, o líder que foi mencionado há pouco, Negani, também, pode familiarizar o mago com os segredos da quabbalah mágica das esferas e encarregá-lo para seu trabalho prático com os métodos apropriados referentes a magia das esferas em todos os três planos. Para cada mago que sucede em contatar esta inteligência, serão reveladas possibilidades nunca antes imaginadas.

Fig. 353: Nelion (29° aquário) — O conhecimento deste líder sobre analogia, isto é, as leis da alquimia, magia e quabbalah sintética, não é nem um pouco inferior ao dos dois líderes antes mencionados. Isso significa que o mago está igualmente bem representado se ele confiar a si mesmo ao direcionamento deste líder. Nelion auxilia o mago a enriquecer seu conhecimento com a ajuda de muitos métodos ainda desconhecidos.

Fig. 354: Sirigilis (30° aquário) — É um iniciador especial e, ao mesmo tempo, zelador dos mistérios superiores relacionados a alquimia. Com este líder, o mago aprende a como impregnar, para objetivos especiais, o sêmen e o sangue do homem de várias maneiras. Ser bem sucedido em contatar este líder, significará, do ponto de vista hermético, enormes ganhos para qualquer mago.

*

Segue abaixo uma curta descrição dos últimos 30 líderes da Zona Circundante à Terra, que estão sob o signo zodiacal de Peixes e cujos selos devem ser desenhados na cor azul.

Fig. 355: Haja (1° peixes) — Para despertar os poderes criativos em todos os três planos, métodos secretos especiais são aplicados. Este líder sabe sobre eles e está disposto a informar o mago. Se o mago seguir cuidadosamente as

instruções dadas por esta inteligência, ele logo será capaz de despertar o dinamismo necessário para praticar a magia quabbalística e a fazer isso sem perigos. Haja provará ser um excelente professor da magia dos poderes e o mago, além de ouvir sobre outros fatos, aprenderá com ele, por exemplo, a como condensar vários tipos de fluidos para trazer à tona efeitos fenomenais.

Fig. 356: Schad (2º peixes) — Se esforça constantemente para facilitar, o tanto quanto seja possível, o que o homem deve realizar neste mundo; deste modo, por exemplo, ele inspira pessoas adequadas com invenções técnicas de todos os tipos e que muito provavelmente substituirão o trabalho manual por máquinas.

Fig. 357: Kohen (3º peixes) — Também inspira o homem com novas invenções técnicas e possui uma predileção especial por invenções técnicas no campo da agricultura. Se o mago estiver interessado, este líder permite que ele comtemple, no princípio do Akasha, o progresso na tecnologia agrícola que no futuro distante facilitará o trabalho dos homens.

Fig. 358: Echami (4º peixes) — Controla as ações dos seres humanos na Terra e, assim, é capaz de explicar ao mago os segredos da Karma-Ioga. Praticar a verdadeira Karma-Ioga significa realizar boas ações por nenhuma razão além delas mesmas e, de maneira alguma, para conseguir qualquer tipo de recompensa por isso. O ensinamento de Echami fará o mago perceber como atos altruístas são valiosos do ponto de vista do princípio do Akasha e são recompensados com vários tipos de capacidades mágicas e com a liberação do Karma. Tendo aprendido isso, todo mago certamente ansiará por situações que fornecerão a chance de realizar ações altruístas. Tais situações podem ser adquiridas pelo mago através de Echami e seus subordinados.

Fig. 359: Flabison (5º peixes) — Todos os tipos de arte, divertimentos, prazeres, bem-estar e felicidade estão sob a competência de Flabison. Ele pode ajudar o mago trazendo à tona situações — caso o mago assim deseje — que forneçam bons entretenimentos. Se o próprio mago estiver precisando de recreação e diversão para relaxar de seus estudos mágicos, que sempre exigem um estado de seriedade, ele deveria procurar este líder, pois ele se provará o melhor guia nesse aspecto.

Fig. 360: Alagill (6º peixes) — Com o auxílio deste líder, o mago será completamente bem sucedido em sua profissão. Alagill gosta principalmente de ajudar nos casos em que a profissão esteja no ramo das artes ou do comércio. Contudo, já que sucesso apenas no trabalho não é o suficiente, esta inteligência também assegura ao homem sucesso financeiro. Por isso, o mago deve tratar este líder como um assistente em todos os assuntos materiais e ele pode ter certeza de que nunca terá ajuda negada por Alagill.

Fig. 361: Atherom (7º peixes) — Traz boa sorte em todos os campos da ciência, sucesso no aprendizado, seja por influência direta ou pela influência de seus subordinados e em conseguir os materiais necessários para os estudos. Se o mago desejar, esta inteligência o tornará onisciente em qualquer campo da ciência, para que nada permaneça desconhecido dele.

Fig. 362: Porascho (8° peixes) — Este líder possui uma competência de alcance parecida com o acima mencionado, com a única diferença sendo que ele auxilia o homem na aquisição de conhecimento para estudos pessoais. Porascho, portanto, pode se tornar útil no caso de exames escolares e cursos, caso o mago precise de sua assistência para uma pessoa que não seja um mago.

Fig. 363: Egention (9° peixes) — Tudo o que se refere ou que esteja relacionado com viagem está sob o alcance do poder deste líder. O mago que procura esta inteligência sempre será um viajante afortunado e será bem sucedido em tudo o que planejar, estará a salvo de sofrer qualquer acidente durante as viagens, seja viajando pelo continente, sobre a água ou no ar. Quando carregar o selo deste líder com ele, o mago nunca sofrerá um acidente de trânsito.

Fig. 364: Siria (10° peixes) — Métodos ocultos especiais são revelados ao mago por este líder, e trarão — dependendo de seu grau de maturidade — felicidade, fortuna, honra, riquezas e respeito sem influenciar seu Karma de maneira negativa. Siria pode realizar qualquer desejo do mago nesse aspecto.

Fig. 365: Vollman (11° peixes) — Este líder iniciará o mago nos mistérios mais sutis da luz. Seguindo as instruções deste líder, o mago alcançará um grau de maturidade que o capacitará a aplicar estes mistérios da luz em relação a magia, quabbalah e alquimia, então ele será capaz de obter qualquer coisa nos três planos — mental, astral e físico. Além disso, ele será colocado em um estado de felicidade que não pode ser descrito.

Fig. 366: Hagomi (12° peixes) — Revela para o mago métodos quabbalísticos relacionados a viagem mental e a elevação para outras esferas que repousam além do nosso sistema planetário. Nestas esferas o mago adquirirá aquele tipo de conhecimento que uma pessoa não iniciada na magia nunca poderia compreender. Hagomi ensinará o mago como influenciar nossa Zona da Terra mental, astral e fisicamente de outras esferas nas quais ele esteja com seu corpo mental.

Fig. 367: Klorecha (13° peixes) — Este líder ajudas as pessoas que anseiam muito por aprender sobre a verdade para adquirir verdadeiro conhecimento oculto. Isso, ele faz tornando possível que eles sejam ou diretamente ensinados por um iniciado ou, pelo menos, conseguindo livros para seu estudo privado. Klorecha é um grande amigo da filosofia oculta.

Fig. 368: Baroa (14° peixes) — Assim como muitos outros líderes da Zona da Terra, este também é um amigo e auxiliar de todos os tipos de arte. Ele auxilia tudo o que é belo e ideal, inspira escritores, jornalistas, editores, poetas e outros artistas em seu trabalho e os ajuda a obter sucesso em todos os seus afazeres. Se o mago procurar este líder, ele pode ter certeza de conseguir ajuda.

Fig. 369: Gomognu (15° peixes) — É o iniciador original no tipo de linguagem que é expressada por gestos, movimento das mãos etc. Os cegos, também, estão em dívida com este líder pela sua capacidade de ler braile, isto é, por tê-los inspirado nesse aspecto. Com sua assistência, os cegos e os mudos conseguirão meios melhores de comunicação conforme o tempo passa e as condições tecnológicas melhoram. O mago pode, caso queira, olhar para o futuro e ver o que acontecerá.

Fig. 370: Fermetu (16º peixes) — Este líder pode ser justamente chamado de o grande criador da paz, já que todos os assuntos que têm relação com a paz estão sob sua competência, não importa se nações inteiras, apenas a família ou o casamento esteja envolvido. Fermetu garante amor saudável ao mago, o ajuda a fazer amizades e eterniza qualquer tipo de simpatia entre homem e mulher.

Fig. 371: Forsteton (17º peixes) — Magas que não possuem filhos, inférteis, conseguem conselho com este líder sobre como se tornar férteis. Ele mostra à elas meios e maneiras pelas quais podem determinar, com antecedência, o sexo do bebê que elas esperam. Se pedido, Forsteton removerá a frigidez do homem e da mulher e aumentará seus poderes sexuais. Os métodos revelados por este líder permitirão que o mago mantenha seus poderes sexuais e intelectuais da juventude até que seja bastante idoso. Um mago cujos poderes sexuais declinam, mas que, por algum motivo ou outro, queira aumentá-los não somente encontrará um excelente conselheiro em Forsteton, mas também um assistente eficaz.

Fig. 372: Lotogi (18º peixes) — Conhece os métodos secretos para a confecção dos amuletos e talismãs mais efetivos para servirem ao amor, casamento e amizade. Este líder está pronto para revelar seu conhecimento secreto ao mago e até mesmo carregar os amuletos e talismãs para o mago. Já que o alcance da competência deste líder é bastante amplo, muitas outras vantagens resultarão para o mago, caso ele contate este líder. Por exemplo, ele pode aprender como contatar entidades da esfera de Vênus de maneira simples; não apenas com os seres daquela esfera, mas também com seres humanos que vivem lá. Uma vez, eu fui acompanhado por este líder no corpo mental quando visitei o planeta chamado Vênus e fui capaz de observar a vida e os afazeres dos venusianos, que possuem uma pele prateada-clara e são muito mais avançados em seu desenvolvimento espiritual do que o homem na Terra: eles são muito mais avançados em tecnologia do que nós somos. Devido às suas conquistas técnicas, eles são capazes de deixar seu planeta sem esforço e visitar outros planetas sem obstáculos, ao contrário do homem na Terra, que ainda não foi capaz de avançar muito além da estratosfera. Em altura, os venusianos são pouco mais baixos do que nós. Entretanto, em outros planetas, por exemplo em Saturno, existem seres humanos com o tamanho de gigantes, então, comparando com nossas medidas, teríamos que subir em uma escada de nove metros para sermos capazes de subir em cima do dedão do pé de um saturniano. Caso um mago queira visitar este planeta para entrar em contato com os seres humanos que vivem lá, ele precisaria expandir seu corpo mental de maneira que ele atinja o tamanho de um saturniano. O método a ser aplicado para a expansão do corpo mental já foi descrito em “Iniciação ao Hermetismo”.

Fig. 373: Nearah (19º peixes) — É um excelente inspirador das invenções químicas, especialmente as farmacêuticas. Dependendo do seu grau de maturidade, ele permite que esta ou aquela inovação na farmácia se torne conhecida através de uma pessoa adequada. Contudo, este líder possui uma preferência pela medicina odontológica e pela odontologia cirúrgica e, sob voto de silêncio, ele permite que o mago vislumbre em seu alcance de competência no princípio do Akasha, o quanto a ciência farmacêutica e odontológica avançarão no futuro. Eu fui, por exemplo, permitido a olhar no futuro para ver as mudanças em respeito à farmácia e odontologia: o homem não apenas será capaz de criar dentes artificiais usando materiais resistentes, mas novas e fantásticas invenções

tornarão possível que dentes novos e naturais cresçam em adultos. Tão logo a humanidade tenha atingido um certo grau de maturidade, Nearah inspirará pessoas adequadas com o segredo de fazer com que dentes ruins caiam sozinhos, sem a necessidade de uma extração dolorosa, devido a aplicação de certas substâncias farmacêuticas. Após isso, dentes novos crescerão em pouco tempo na boca da pessoa em questão. O mesmo então será o caso com o cabelo do homem. Queda de cabelos ou os cabelos se tornarem grisalhos serão coisas do passado. Todas as pessoas serão capazes de escolher a cor que quiserem para o cabelo, sem a necessidade da aplicação de tinta. Embora tudo isso pareça um conto-de-fadas e possa gerar dúvidas ao leitor cético, é a mais pura verdade e será provado no futuro. Mas um mago que é capaz de prosseguir além do tempo e do espaço, normalmente prefere manter o silêncio para não se tornar objeto de escárnio de pessoas imaturas.

Fig. 374: Dagio (20° peixes) — É a tarefa desta inteligência garantir que o homem se desenvolva intelectualmente. Se o mago seguir os métodos oferecidos de bom grado por Dagio, ele obterá uma memória fantástica, rapidamente se tornará uma pessoa inteligente, dominando todas as situações com argumentos verbais e, acima de tudo, se provará bastante sagaz em todas as situações da vida.

Fig. 375: Nephasser (21° peixes) — Sendo um grande mensageiro da sorte, este líder, assim como muitas outras inteligências da Zona Circundante à Terra, garante felicidade, riquezas, sucesso material e satisfação ao mago. Nephasser também tem a sua disposição grandes tesouros do conhecimento espiritual e o mago conseguirá com ele o tipo de tesouro que ele desejar.

Fig. 376: Armefia (22° peixes) — Um mago raramente pedirá a esse líder que o ajude e o auxilie pessoalmente. Entretanto, no caso dele querer ajudar pessoas imaturas, não treinadas magicamente, este líder certamente não recusará sua assistência. Armefia pode assegurar a proteção de pessoas muito importantes, garantir uma sentença justa caso uma pessoa inocente seja levada à coorte, permite que o juiz proclame uma sentença extremamente indulgente no caso de a pessoa ser considerada culpada e protege todas aquelas pessoas que são expostas a grandes perigos.

Fig. 377: Kaerlesa (23° peixes) — Sendo um mestre da ciência natural, este líder faz com que o mago entenda de maneira completa as leis da natureza, principalmente as leis superiores em todos os três reinos: o animal, vegetal e mineral. Ele permite que o mago penetre fundo nestas leis e o ensina em sua aplicação mágica. O mago que é um amigo da natureza ou mesmo um explorador da natureza descobrirá que este líder pode ser de grande valor para ele em muitos aspectos.

Fig. 378: Bileka (24° peixes) — Inicia o mago nos vários tipos de meditação e o ensina a sua correta aplicação para objetivos mágico-quabbalísticos. Devido às instruções recebidas de Bileka o mago, seguindo-as de maneira precisa, desenvolverá faculdades que são praticamente ininteligíveis e que seriam encaradas por outras pessoas como inacreditáveis. Mas para ser capaz de contatar esta entidade, um certo grau de maturidade mágica é necessário. A primeira evocação geralmente resulta na aparição dos subordinados deste líder, que dizem ao mago quais preparações são necessárias em ordem de entrar em contato direto

com Bileka. Embora esteja bem informado sobre a maneira de contatar Bileka, não fui permitido a revelar isso, e qualquer outro mago, também, manterá este segredo, pois existem mistérios que nunca são permitidos serem publicados.

Fig. 379: Ugolog (25° peixes) — Os métodos que este líder da Zona da Terra possui a sua disposição são conhecidos apenas uns poucos iniciados nesta Terra. O mago que aprende sobre eles com Ugolog tem a possibilidade de adquirir a capacidade que o permite ler o karma de qualquer ser humano no mundo mental, astral e físico direta e claramente do princípio do Akasha. O mago que aplica os métodos deste líder aprenderá a ler o pensamento passado, presente e futuro de qualquer ser humano, seu desenvolvimento astral desde a sua origem à sua perfeição madura, assim como o destino físico de encarnações passadas e futuras. Os métodos de Ugolog tornam o mago um profeta famoso, aquele tipo de profeta que aparece somente algumas vezes no decorrer da História. Nos tempos mais antigos, estes métodos eram revelados somente pelos altos sacerdotes aos neófitos mais maduros.

Fig. 380: Tmiti (26° peixes) — Este líder é o zelador de métodos secretos e ele apenas os revela para magos maduros. Estes métodos permitem que se atraia dos planetas e das esferas os poderes planetários de maneira mágico-quabbalística e usá-los para operações mágicas especiais nos três planos, o mental, o astral e o físico, tanto na Zona da Terra quanto em nosso mundo material. Os efeitos trazidos à tona pela aplicação de tais poderes são de uma gama tão grande que um não-iniciado pensaria que seria possível somente em um sonho.

Fig. 381: Lalones (27° peixes) — O mago aprende com este líder todos os mistérios do micro e do macrocosmo e ele também mostra a forma de adquirir uma percepção divina perfeita sem precisar escolher o caminho da santidade nem perder sua individualidade mágica. Magos que seguem as instruções dadas por esta inteligência obterão, da Divina Providência, certas missões e tarefas que deverão realizar na Zona da Terra, ou até mesmo em nosso planeta, e que os torna professores ou assistentes da humanidade pela força da magia e da quabbalah, sem que as pessoas percebam a verdadeira autoridade destas pessoas grandiosas.

Fig. 382: Cigila (28° peixes) — Já que este líder é um iniciador especial e professor do misticismo mágico-quabbalístico, ele pode tornar o mago familiar com métodos secretos que o capacitarão a desenvolver em si mesmo e em todos os três planos — mental, astral e físico — as mais perfeitas virtudes divinas com a ajuda da magia e da quabbalah. Tendo desenvolvido dentro de si mesmo estas virtudes, o mago então achará fácil adquirir todas aquelas faculdades que são relacionadas à estas virtudes. O mago que segue estes métodos secretos se torna mais e mais maduro para realizar certas tarefas de acordo com a vontade da Divina Providência. Contudo, Cigila revela estes métodos secretos apenas ao mago que já atingiu um certo grau de maturidade na magia e na quabbalah durante encarnações passadas. Um mago desenvolvido como uma criatura divina devido a estes métodos, uma divindade personificada, equipada com todas as virtudes, poderes e faculdades, se iguala a Divina Providência.

Fig. 383: Ylemis (29° peixes) — Revela ao mago verdadeiro os mistérios mais secretos do amor divino e o faz perceber sua gama de poder no plano mental,

astral e físico do ponto de vista mágico-quabbalístico. A compreensão deste amor divino deve criar naturalmente dentro do mago um sentimento de felicidade que o leva aos mais altos graus de êxtase.

Fig. 384: Boria (30° peixes) — Deste último líder da Zona da Terra o mago pode conseguir informação completa sobre os efeitos correlativos dos elementos e dos fluidos em todo o micro e o macrocosmo, isto é, em todas as esferas e em todos os planetas da Zona Circundante à Terra em todos os três planos — mental, astral e físico, e ele também pode conseguir informações precisas sobre a aplicação mágica destes efeitos. Se pedido pelo mago, este líder também pode informá-lo sobre os compostos químicos e substâncias originais que existem em outros planetas, assim como seus efeitos e influência, ou seja, fatos que são completamente desconhecidos em nossa Terra. Boria também ensina sua aplicação útil não apenas para propósitos mágicos e quabbalísticos, mas também na tecnologia e na química. Guiado por Boria, o mago se torna uma pessoa onisciente e onipotente em relação ao microcosmo e também em relação ao macrocosmo e ele não pode ser governado por nenhum outro ser além da *Impersonificada Divina Providência*.

*

Isso nos traz ao fim da descrição dos 360 líderes da Zona Circundante à Terra. Todo mago concordará que sua real existência é, sem dúvidas, conhecida apenas por uns poucos, isto é, dos altos iniciados desta Terra. O tamanho deste livro me torna impossível dar detalhes completos sobre cada líder individual; posso apenas publicar algumas poucas palavras referentes aos fatos gerais da ciência hermética. Se fosse mencionado tudo o que cai sob a competência de cada líder, isto é, o trabalho e os deveres na Zona da Terra em relação ao princípio do Akasha, os elementos, a causa e efeito da legalidade, as leis da analogia, polaridade, fluido eletromagnético etc. mais de um livro inteiro com centenas de páginas precisaria ser escrito sobre apenas um dos líderes. A descrição de muitos líderes cujas zonas de competência são muito amplas preencheriam não somente um volume, mas um bom número deles.

Contudo, esta breve informação sobre as inteligências será suficiente para fornecer ao mago maduro as diretrizes necessárias, pois este é o propósito verdadeiro das descrições. Se o mago deseja entrar em contato com uma inteligência específica, ele encontrará um grande número de possibilidades para proceder.

Certamente terá chamado a atenção do mago o fato de que muitos líderes possuem zonas parecidas, até mesmo iguais de competência. Esta suposição se torna mais aparente devido ao fato de que eu tratei as responsabilidades dos líderes do ponto de vista hermético, como já foi mencionado. O mago certamente achará isso agradável, pois fornece mais possibilidades para escolher. Mais tarde ele poderá perceber que, embora exista uma certa similaridade nas zonas de competência, os métodos, instruções e princípios de operação de cada líder são completamente diferentes. Isso significa que o mago pode ter seus desejos transformados em realidade de várias maneiras e por meios completamente diferentes e que ele não depende de apenas um método ou instrução dada por somente um líder. Esta também é a razão pela qual é impossível publicar aqui

todas as instruções que poderiam ser dadas ao mago para a realização dos seus desejos, independentemente do fato de que muitos líderes insistem para que seus métodos permaneçam um segredo. Assim, embora a Zona da Terra seja algo bastante novo, até o momento praticamente desconhecido do mago, é de grande importância. Até hoje não houve um escritor de astrologia ou quabbalah que tenha sido capaz de dizer algo sobre a existência da Zona da Terra. O astrólogo que é, ao mesmo tempo, um mago treinado, será capaz de enriquecer seu conhecimento através do estudo das informações dadas neste volume sobre a existência da Zona Circundante à Terra. Quando descobrir certas influências, ele não será capaz apenas de empregar seu conhecimento do zodíaco e dos planetas — que são um ponto comum astrológico — em seus cálculos, mas ele também será capaz de levar em consideração a influência da Zona da Terra sobre os destinos dos homens. Do ponto de vista astrológico, a Zona da Terra pode ser considerada como uma eclíptica de nosso planeta dividida em 360 graus. Indo pela nossa medida de tempo, a influência de cada líder em cada local da Terra dura quatro minutos, com a influência do primeiro líder começando ao amanhecer e retornando no próximo raiar do dia. Se, por exemplo, o astrólogo sabe o minuto exato do nascimento de alguém, é fácil para ele descobrir sobre a simpatia de qual líder essa pessoa pode contar. Os talentos que se tornarão efetivos em alguém também podem ser avaliados por ele quando levar em conta a influência da Zona da Terra. Se, por exemplo, o astrólogo também leva em consideração as constelações estelares quando trabalha no horóscopo, ele obterá resultados impressionantes. E se ele olhar o horóscopo não apenas do ponto de vista divinatório, mas também adicionar a ele todas as constelações planetárias favoráveis que podem ser avaliadas por um certo grau da eclíptica, ele será capaz de dar uma boa olhada na astrologia sintética e aumentar seu conhecimento de maneira que, de outro modo, apenas aplicando os fatos astrológicos comuns, não seria possível.

Tal astrólogo, por exemplo, trabalhará a influência dos elementos cósmicos das esferas em nosso mundo físico de maneira bem diferente e irá tratá-la de um ponto de vista que ele não teria antes. Fazendo isso, ele se aproximará muito mais da verdade real do que é o caso até agora. Um livro bastante volumoso poderia ser escrito sobre a astrologia sintética e suas relações com toda a ciência hermética, incluindo os fatos da Zona da Terra, o que eu pretendo fazer em uma data posterior, assumindo que o impulso venha da Divina Providência.

O mago astrológicamente treinado pode, assim, encontrar o período exato de influência da inteligência ou líder da Zona da Terra que ele deseja evocar pela primeira vez, começando a contar do nascer do sol. Isto facilitará seu trabalho. O mago bem treinado não irá, é claro, tratar esse detalhe como absolutamente necessário para realizar suas evocações.

Junto com os líderes positivos da Zona da Terra, os líderes negativos, também, que representam os princípios negativos em sua zona de poder, se tornam efetivos. Eu deliberadamente omiti qualquer descrição dos líderes negativos, seus nomes e seus selos, para evitar que o mago realize experimentos desvantajosos.

Um mago irá querer entrar em contato apenas com aqueles líderes que coincidem com seus próprios ideais. Pois se ele desejasse explorar toda a Zona da Terra com todos os seus líderes e outros seres, uma encarnação não seria suficiente, mesmo se ele vivesse cem anos. Olhando isso já do ponto de vista teórico, o mago se convencerá de que os líderes são capazes de revelar a ele o mais alto tipo de sabedoria, fornecer os conhecimentos mais compreensíveis, colocar

à sua disposição os poderes mais elevados, abrir os portões e pavimentar o caminho para as faculdades mágicas superiores. Então, não haverá nada na Terra que o mago não possa alcançar, pois ele terá todas as chaves da sabedoria, do poder e da autoridade. Ele será capaz de realizar qualquer desejo.

4. Inteligências da Esfera da Lua

Quando o mago tiver se tornado suficientemente familiar com a Zona da Terra, de modo que tenha tido contato com alguns de seus líderes, principalmente com os mestres da magia, ele pode iniciar as tentativas de contatar as inteligências da esfera da Lua, seja pela viagem mental ou por evocações cuidadosamente preparadas, tanto em nosso mundo físico quanto na Zona Circundante à Terra, até mesmo diretamente na esfera lunar.

Nas primeiras viagens à esfera da Lua, seria melhor se o mago as fizesse na companhia de um líder da Zona da Terra, assumindo que ele possua, acima de tudo, um controle perfeito sobre sua elevação para outras esferas. Um guia pessoal, um Guru, também pode introduzir o mago na esfera da Lua seguindo-o através do pensamento durante suas viagens mentais ou suas operações de evocação lá na esfera lunar. Um mago bem treinado que seguiu cuidadosamente as instruções que dei no primeiro volume, “Iniciação ao Hermetismo” também pode se transportar seguramente para a esfera lunar sem um guia e sem a necessidade de qualquer auxílio especial. Após um certo tempo, ele se acostumará com as oscilações da esfera da Lua, que são bastante diferentes daquelas da Zona da Terra, do mundo físico e do reino dos elementos. Assim que o mago tenha superado as primeiras dificuldades, ele se sentirá em casa, assim como se sente em qualquer outra esfera.

A Lua, sendo o vizinho mais próximo da Terra e também seu satélite, é completamente dependente dela. Durante sua viagem mental, o mago comprovará que na Lua não existem seres vivos e que não há nenhuma vegetação e, conseqüentemente, nenhum ser humano. A Lua — de maneira similar a Terra — é cercada por uma esfera que iniciados chamam de Esfera da Lua. Esta esfera é habitada por seres inumeráveis, de modo semelhante a Zona da Terra. Fornecer um relato completo de todas as entidades da esfera da Lua preencheria inúmeras páginas e é, portanto, impossível do ponto de vista técnico. Os iniciados da esfera da Lua, assim com os iniciados da Zona da Terra, foram designados pela Divina Providência para executar várias tarefas; eles são equipados com faculdades e poderes especiais e são capazes de trazer à tona certas causas, e com elas naturalmente também certos efeitos, diretamente na esfera da Lua e também em nossa Terra. Operando da esfera da Lua, algumas inteligências têm que realizar certos deveres em outros planetas e suas esferas. Já alguns líderes da Zona da Terra são capazes de informar o mago sobre a magia da Lua. Não precisa ser especialmente enfatizado que a Lua, através de seu movimento circular e em volta da Terra passa através dos vários campos de força eletromagnéticos e oscilações de sua própria aura e também da Terra, praticamente atravessando-os e, ao fazer isso, influenciando a existência e o destino do planeta.

O mago esférico é capaz de trabalhar a influência da Lua nos quatro graus da eclíptica, isto é, da Zona da Terra e, devido ao seu conhecimento das leis da analogia, também sua influência na própria Zona da Terra e em nosso mundo físico. É deixado ao mago experiente decidir fazer uso do conhecimento destas influências. Magia esférica, entretanto, não é nada fantástico, mas um conhecimento secreto que é igualado somente pelo conhecimento da quabbalah.

Abaixo, o leitor encontrará uma curta descrição dos 28 líderes da esfera da Lua que possuem uma influência excepcional na Zona da Terra e em nosso mundo físico, isto é, em todos os três planos da existência humana. Frequentemente estas inteligências são consideradas como as governantes das 28

estações da Lua conhecidas do astrólogo quabbalista, em suas funções boas e nas más. Isso significa que existem, na verdade, 28 líderes positivos e 28 líderes negativos da esfera da Lua. Os positivos possuem a tarefa de criar causas e efeitos bons, e estes últimos, o contrário. Para prevenir o leitor de qualquer mau uso, apenas a descrição dos 28 líderes positivos da esfera lunar será dada aqui. Se o mago tiver o desejo de entrar temporariamente em contato com os líderes negativos, ele poderá fazer isso sem precisar temer qualquer influência ruim em seu corpo ou em sua alma. Apenas alguns poucos iniciados conhecem os nomes e os selos dos líderes da esfera da Lua. Os fatos afirmados aqui são baseados na relação pessoal e frequente com todos os tipos de seres e líderes de todas as esferas, incluindo, é claro, aqueles da esfera lunar.

Fig. 1: Ebvap — É o nome do primeiro líder da esfera da Lua. É seu dever controlar a regularidade das marés. Ele é um excelente iniciador nos fluidos elétrico e magnético e seu uso na magia da Lua. Se o mago seguir cuidadosamente as explicações deste líder e fizer o que ele disser, ele será capaz de produzir fenômenos na Zona da Terra e também em nosso mundo físico em todos os três planos, o mental, astral e físico e que não são nada menos que milagres, através das influências magnéticas da Lua e do fluido elétrico da Terra. Além disso, Ebvap e seus subordinados protegem o mago contra quaisquer influências desfavoráveis que ele possa ter que encontrar durante seu trabalho com as influências da Lua. O primeiro líder da Lua pode, além disso, desvelar para o mago um grande número de mistérios que até agora permaneceram ocultos a ele.

Fig. 2: Emtircheyud — É o segundo líder da esfera da Lua. Ele é responsável por controlar o ritmo em nosso mundo físico. O ritmo é produzido por inteligências adequadas da Zona da Terra no mundo das causas de acordo com a vontade deste líder. Ele ensina ao mago as leis do biorritmo e da periodicidade de nossa Terra e seu uso para propósitos mágicos e divinatórios. O mago aprende que os nove meses da gestação de uma mulher possuem uma relação especial com o número quabbalístico nove, o número da Lua. Além disso, o mago obterá com este líder detalhes exatos da analogia da menstruação feminina com a Lua, da periodicidade, da polaridade e de muitas outras coisas relevantes.

Fig. 3: Ezhesekis — Este líder, o terceiro da esfera lunar, mostra ao mago como, pelas influências correlativas da esfera da Lua, ele pode obter para si mesmo, no princípio do Akasha, felicidade e tudo o que é bom. Já que a influência deste líder normalmente atua no mundo físico, ele e seus subordinados ajudarão o mago a obter boa sorte e sucesso em todos os seus assuntos terrenos.

Fig. 4: Emvatibe — O quarto líder da esfera da Lua protege o mago contra todos os truques secretos e atos de vingança de homens hostis. Ele ou seus subordinados, que ele gosta de colocar à disposição do mago como espíritos familiares revelarão ao mago quaisquer planos secretos de seus inimigos, quaisquer atos de vingança pretendidos ou malícia antes de serem executados e aconselharão o mago sobre como proceder para proteger a si mesmo contra as pessoas maliciosas. Os espíritos servis de Emvatibe são capazes de derrotar qualquer ato de vingança planejado por homens hostis no momento de sua origem. Este líder da esfera da Lua revela ao mago que possui o certo grau de maturidade palavras e fórmulas de banimento que capacitam o mago a paralisar ou até mesmo matar uma pessoa ou um grupo de pessoas no momento de sua

pronúnciação. O mago pode trazer à tona tais efeitos através de grandes distâncias. A pessoa relevante morrerá imediatamente de um ataque cardíaco. É claro, paralisias temporárias ou para a vida inteira podem ser executadas por tais palavras e fórmulas. Entretanto, elas serão reveladas apenas ao mago que nunca cogitaria usá-las de maneira equivocada.

Fig. 5: Amzhere — É o quinto líder da esfera lunar que, além de outras coisas, pode obter para o mago o favor e a proteção de pessoas muito importantes. Utilizando métodos quabbalísticos simples revelados para o mago por Amzhere, ele pode derreter o coração do mais duro dos homens, pode fazer com que seu maior inimigo se torne seu amigo imediatamente e é capaz de despertar a simpatia e o amor em qualquer ser humano no qual ele esteja interessado. O mago é capaz de tornar qualquer pessoa mais flexível.

Fig. 6: Enchede — O sexto líder da esfera da Lua é capaz de criar amor em pessoas não treinadas, em um homem para uma certa mulher e vice versa, em uma mulher para um certo homem. Para o mago treinado, contudo, serão explicados por Enchede os mistérios da magia sexual em sua relação com a magia lunar. Além disso, ele ensinará ao mago o carregamento de todos os tipos de talismãs e amuletos com os condensadores fluídicos e as influências da Lua pela força da magia sexual. Isso pode ser feito para diversos propósitos, principalmente para criar amor, simpatia, poder de atração, popularidade e etc.

Fig. 7: Emrudue — Se uma pessoa não-iniciada na magia usar o selo do sétimo líder da esfera da Lua, confeccionado durante o período astrológico da sétima estação lunar e gravado em uma placa de prata, ele ou ela terá boa sorte e sucesso e, acima de tudo, ter qualquer desejo terreno concretizado. O mago treinado, tendo contactado este líder, será ensinado sobre como realizar todos os seus desejos pela força da magia da lua, sejam relacionados ao mundo mental, astral ou físico. Emrudue traz boa sorte e sucesso para o mago e gosta de colocar seus subordinados à disposição dele.

Fig. 8: Eneye — O oitavo líder da esfera da Lua é um conhecedor de todos os eventos políticos e diplomáticos. Ele pode ser de grande utilidade para o mago, ajudando-o a construir uma carreira política e a ser bem sucedido em todos os assuntos diplomáticos. Já que este líder, acima de tudo, é um amante da paz, ele auxilia, em tempos de guerra, as pessoas que seguem o ideal elevado da paz, verdade e justiça. O mago, caso seja ativo nesta linha, é capaz de vencer qualquer luta, qualquer guerra, não importa como deva ser travada.

Fig. 9: Emzhebyp — O nono líder da esfera da Lua é o anjo guardião especial das pessoas doentes cuja enfermidade se deve às influências desfavoráveis da Lua ou às ações de seres negativos da esfera da Lua. Este normalmente é o caso com ataques epiléticos, dificuldades na menstruação, estados de obsessão, histeria, mal de São Vito, loucura etc. Este líder revela ao mago como curar tais doenças pela força da magia lunar.

Fig. 10: Emnymar — É o nome do décimo líder da esfera lunar. Ele é responsável por controlar o período de gravidez e nascimento do ser humano. Junto com o líder relevante da Zona da Terra, ele permite que o homem veja a luz do dia. Por isso, todos os ginecologistas, parteiras e suas assistentes estão sob sua

influência. Emnymar ensina o mago a como efetuar um parto sem dor naqueles casos onde ele considera necessário e informa o mago com antecedência se o bebê no útero da mãe será um menino ou uma menina. Ele também pode vir a saber deste líder o momento exato no qual o intercuro sexual deveria acontecer para que o bebê desta relação seja do sexo desejado pelos pais. Emnymar é o protetor de todos os mesmeristas e das pessoas que lidam com o mesmerismo. Ele mostra para o mago métodos diversos para o tratamento de doenças pelo fluido magnético. Ele conhece meios para curar completamente doenças venéreas.

Fig. 11: Ebvep — O décimo-primeiro líder da esfera da Lua torna possível para o mago ganhar, através de métodos mágicos, o respeito de pessoas, não importa de qual posição ou classe elas sejam. Além disso, ele ensina o mago a trazer à tona fenômenos que fariam um não-iniciado tremer de medo e pavor. Embora não seja fácil entrar em contato direto com este líder, o mago que atingiu um bom grau de desenvolvimento mágico será bem sucedido nisso, se necessário, sob a orientação de um líder da Zona da Terra ou de seu próprio Guru. O mago então será capaz de convencer a si mesmo de que este líder é um excelente iniciador nos fenômenos da magia lunar.

Fig. 12: Emkebpe — É o nome do décimo-segundo líder da esfera da Lua, que é um grande amante da paz e da felicidade no casamento e onde quer que boa sorte, amor e simpatia estejam envolvidas. Ele torna o mago ciente do poder de transformação do amor verdadeiro. Emkebpe revela ao mago os métodos relevantes para a produção de amuletos para o amor que podem ser carregados pela magia da Lua.

Fig. 13: Emcheba — O décimo-terceiro líder da esfera da Lua é um excelente iniciador na magia mumial enquanto relacionada com as influências da Lua. O mago, portanto, aprende com este líder as relações entre a magia mumial e a magia da Lua, sua aplicação bem sucedida e também como fazer uso da influência magnética da Lua. Este líder informará o mago sobre muitas práticas mágicas, como por exemplo, de qual maneira segura ele pode entrar em pactos astro-mágicos pela força da magia mumial sem precisar renunciar a si mesmo literalmente, com “corpo e alma”. Os pactos astro-mágicos são então executados através de uma múmia, o mago assim sendo capaz de trazer à tona os efeitos mais diversos com a ajuda de um condensador fluídico, sem nunca precisar se envolver no assunto diretamente, isto é, sem deixar nenhum rastro desvantajoso para sua pessoa no mundo das causas, no Akasha. Já que este líder possui controle sobre mais alguns segredos nesta diretriz, o mago está avisado de não o ignorar.

Fig. 14: Ezhobar — O décimo-quarto líder da esfera da Lua pode ser de grande valor para o mago na medida do que ele pode revelar em relação aos segredos da criação dentro de si mesmo, sem dificuldades, das mais diversas faculdades mágicas e ocultas com a ajuda da magia da Lua, que depois podem ser, possivelmente, aplicadas também nas outras esferas. O mago aprende, ao mesmo tempo, a polarização das forças; além disso, aprenderá como trazer à tona, de certa maneira, a levitação de si mesmo e de outras pessoas, até mesmo de objetos através da força da magia lunar quabbalística, mudando a polaridade da gravidade. O mago também aprende a como adquirir a capacidade de interpretar símbolos que ele vê na esfera da Lua pela clarividência. Ezhobar ensina o mago a compreender as leis da esfera lunar do ponto de vista mágico-quabbalístico e a

controla-las na prática. Portanto, Ezhobar é justamente chamado de um maravilhoso iniciador na magia lunar quabbalística.

Fig. 15: Emnepe — Nenhum mago em contato com as inteligências da Lua falhará em contatar este líder, o décimo-quinto na ordem correta, pois ele pode ser iniciado por Emnepe em muitas coisas que até agora permaneceram secretas para ele. O mago será informado, por exemplo, sobre a influência das virtudes divinas nas entidades da esfera da Lua e como o princípio do Akasha trabalha diretamente na esfera da Lua e, de lá, na Zona da Terra. Emnepe estará satisfeito em contar para o mago sobre os métodos pelos quais ele pode adquirir a capacidade de ler, no princípio do Akasha, com seu corpo mental posicionado na esfera da Lua e como trazer à tona efeitos mágicos lá. É impossível dar todos os detalhes e vantagens que serão oferecidas ao mago quando contatar este líder. Por isso, cada mago deverá garantir que contato com Emnepe seja realizado.

Fig. 16: Echotasa — Com o décimo-sexto líder da esfera da Lua, o mago aprende a ter controle sobre os seres negativos desta esfera, seja pela viagem mental ou pela evocação, e aprende a como torná-los absolutamente obedientes. Ao mesmo tempo, ele introduz o mago em diversas medidas de proteção, que não apenas o tornam invulnerável contra influências negativas, mas que também o ajudam a se transformar em uma autoridade mágica, respeitada não somente pelos seres positivos, mas pelos negativos também. Este líder da esfera lunar é muito benevolente e ficará satisfeito em fornecer ao mago maduro qualquer tipo de assistência e também revelará para ele os segredos da magia da Lua.

Fig. 17: Emzhom — Uma das peculiaridades da magia da Lua é o assim chamado banimento mágico. Sob voto de silêncio, o décimo sétimo líder da esfera lunar, Emzhom, pode fornecer ao mago maduro informação precisa sobre isso. Ele revelará ao mago diversas fórmulas mágicas e quabbalísticas, fórmulas de banimento que podem ser usadas para uma grande variedade de propósitos. Por exemplo, Emzhom conhece fórmulas de banimento pelas quais qualquer inimigo pode ser destruído imediatamente ou fórmulas pelas quais ladrões são enquadrados em sua fuga, para que não possam dar nem mesmo um passo a mais com os itens furtados, não importa onde estejam; fórmulas de banimento que deixam qualquer atacante rígido e inanimado em um instante; fórmulas que banem imediatamente qualquer influência negativa; fórmulas que fazem com que até as feras mais perigosas se tornem inofensivas, seja no ar, na água ou na terra. Este líder dispõe de muitos outros tipos de fórmulas de banimento. É claro, o mago para o qual estas fórmulas foram reveladas apenas fará uso delas em caso de grande perigo. Emzhom é uma inteligência muito respeitada na esfera da Lua. Todos os seres da esfera lunar o olham com admiração.

Fig. 18: Emzhit — O décimo-oitavo líder da esfera da Lua informa o mago de métodos que o capacitam a se tornar invisível com a ajuda da magia da lua, quabbalah-lunar, seres da Lua e o princípio do Akasha. Além disso, Emzhit informa o mago sobre as leis da materialização e desmaterialização, não apenas em relação ao corpo astral, mas também em relação a matéria física. Este líder é justamente considerado o iniciador na transmutação mágica.

Fig. 19: Ezheme — É o nome do décimo-nono líder da esfera da Lua. Sendo um iniciador original, este líder explica claramente ao mago qualquer influência

da legalidade e analogia da esfera da Lua em suas relações com a Zona da Terra e em nosso mundo físico em todos os três planos, o mental, o astral e o físico, e ele ensina o mago como fazer uso prático de seu recém adquirido conhecimento de maneira mágica e quabbalística. O mago pode ganhar mais conhecimento e sabedoria deste líder do que ele imagina ser possível.

Fig. 20: Etsacheye — O vigésimo líder da esfera lunar é um mestre excelente da iniciação, especialmente em relação ao êxtase, que é causado por danças mágicas e rituais apropriados em conexão com a magia da Lua e com a quabbalah-lunar. Apenas uns poucos iniciados sabem que poderes e faculdades especiais são liberadas pelas danças e rituais extáticos. O mago aprenderá sobre isso com este líder. Além disso, o mago aprenderá com Etsacheye como ter sob seu controle todas as influências da Lua e como obter a supremacia sobre os seres positivos e negativos da esfera lunar. É evidente que, ao fazer isso, o mago se tornará uma autoridade da esfera da Lua.

Fig. 21: Etamrezh — O vigésimo-primeiro líder da esfera da Lua instrui o mago sobre como, por certos métodos mágicos e quabbalísticos, ele pode se tornar forte e resistente contra qualquer inimigo visível ou invisível, contra qualquer tipo de influência pelos elementos etc. Ele se torna magicamente intocável. Nenhum homem na Terra será capaz de atacar ou causar qualquer mal ao mago que desfruta — e trabalha sob — a direção e a proteção deste líder da esfera da Lua. O mago está seguro contra qualquer perseguição ou ataque mágico. Ele é capaz de resistir ao calor mais intenso, de atravessar o fogo sem que nenhum fio de seu cabelo seja queimado. Seguindo os métodos especiais revelados a ele por este líder, o mago pode fazer com que seu corpo seja tão duro quanto diamante. Ele fica invulnerável do ponto de vista mágico e se torna um mestre sobre a vida e a morte.

Fig. 22: Rivatim — Com o vigésimo-segundo líder da esfera da Lua, o mago aprende a assimilar conscientemente os fatos do tempo e do espaço na esfera lunar. Ele então se torna capaz de transferir seu corpo mental, astral e, se necessário, o corpo físico, através das maiores distâncias. O mago que é guiado por este líder da esfera da Lua pode caminhar de forma confiante sobre a superfície da água sem afundar, pode se elevar no ar e viajar por ele da forma que desejar; pode, em suma, cruzar qualquer distância com o espírito, a alma e com o corpo. O tempo e o espaço se tornam sem importância para o mago não apenas em seu espírito, mas também em relação a sua alma e ao seu corpo e a matéria não é de forma alguma um obstáculo para ele.

Fig. 23: Liteviche — O mago que ganhou a confiança do vigésimo-terceiro líder da esfera da Lua será iniciado por ele nos segredos mais remotos da magia e da quabbalah, e tem permissão de comandar palavras poderosas pelas quais ele é capaz de acalmar instantaneamente os maiores vendavais no mar, reprimir as mais terríveis erupções de vulcões, exterminar exércitos inteiros, vencer guerras etc. O mago que possui altos padrões morais, é claro, nunca ousará fazer mau uso das palavras de poder que aprendeu, pois, ao fazer isso ele se oporia a legalidade e apenas prejudicaria a si mesmo. Guiado por este líder, o mago obterá uma influência muito poderosa, não apenas na esfera lunar, mas também na Zona da Terra e em nosso mundo físico, e sobre a qual um não-iniciado não teria nem mesmo a mais leve noção.

Fig. 24: Zhevekiyev — É o nome do vigésimo-quarto líder da esfera da Lua, e que é justamente chamado de alquimista desta esfera. Ele inicia o mago no funcionamento dos elementos na Lua. O mago aprende com Zhevekiyev métodos adequados para a transmutação alquímica de metais através do controle dos fluidos eletromagnéticos; ele, assim, revela ao mago os segredos do verdadeiro rejuvenescimento mágico do corpo astral e físico e explica as leis da vida e da morte válidas na esfera da Lua, também considerando a Zona da Terra e nosso mundo físico. Pela conexão com esse líder, vantagens especiais são oferecidas para o mago.

Fig. 25: Lavemezhu — Influenciar e controlar o reino das plantas é a tarefa do vigésimo-quinto líder da esfera da Lua. Ele revela ao mago todos os mistérios da vida, do germinar ao crescimento, e mostra como dominar este reino pela magia da Lua. O mago então é capaz de acelerar ou parar o crescimento à vontade. Seguindo as instruções dadas por este líder o mago é capaz de, com a ajuda da magia lunar e pela aplicação de certas palavras quabbalísticas, tornar todo um campo fértil de maneira sobrenatural, não importa o tamanho do campo ou vive versa, torna-lo infértil e transformá-lo em um deserto.

Fig. 26: Empebyn — É a designação especial do vigésimo-sexto líder da esfera da Lua explicar ao mago que o contatou as causas e os efeitos do Sol e sua luz em sua relação mental, astral e física com a Lua e com a esfera da Lua, além disso, os efeitos destas influências na Zona da Terra e também em nosso mundo físico, seus reinos mineral, vegetal e animal. Empebyn também informa o mago sobre as influências que a luz solar tem na Lua e, de lá, em nossos corpos humanos, no aspecto mental, astral e físico, e ensina a ele a aplicação prática de todo esse conhecimento.

Fig. 27: Emzhabe — É o nome do vigésimo sétimo líder da esfera da Lua, que informa o mago de todos os minerais da Terra que possuem conexões análogas com a Lua e sua esfera. Já que Emzhabe é um iniciador maravilhoso na magia da Lua, a conexão com ele pode ser muito vantajosa para o mago.

Fig. 28: Emzher — É o nome do vigésimo-oitavo e último líder da esfera lunar. O mago é instruído por ele sobre como ter sob seu controle absoluto o elemento da água na esfera da Lua e em nosso mundo físico, usando para isso a magia da Lua e a quabbalah. Ele não somente terá sob seu poder todos os animais que vivem sob a água, mas irá, ao mesmo tempo, se tornar mestre da temperatura. O mago que opera de acordo com as instruções deste líder pode ser molhado por água fervente, mas não sofrerá nenhuma queimadura. Protegido por Emzher, o mago pode realizar coisas miraculosas como transformar água fervente em gelo.

*

Isto nos traz ao fim da descrição dos 28 líderes da esfera da Lua. Para a ocasião de sua primeira evocação, seus selos devem ser desenhados em branco ou prateado. Todo mago que já tenha se tornado mestre da Zona Circundante à Terra não deveria evitar de realizar contato com pelo menos alguns dos líderes da esfera lunar, pois será uma grande vantagem para ele, nunca uma desvantagem.

5. Os Gênios da Zona de Mercúrio

A próxima esfera que o mago deve explorar e controlar é a esfera de Mercúrio. Para ser capaz de suportar suas vibrações, o mago deve ter aprendido a controlar as influências da esfera com a qual lidou anteriormente, isto é, a esfera da Lua. A descrição dos gênios individuais desta zona é acompanhada por um número de dicas que serão, sem dúvidas, de interesse do mago.

Hermes Trismegistos, um alto sacerdote egípcio, foi, com toda a certeza, um dos maiores iniciados antes de Cristo. Em seu livro da sabedoria conhecido como “Thoth”, ele deixou para a posteridade a mais elevada sabedoria que pode ser alcançada em nosso planeta. Sua Tabula Smaragdina — Tábua de Esmeraldas —, serve para demonstrar as leis da analogia micro e macrocósmicas. Esta sabedoria é chamada de Ciência Hermética pelas pessoas que atingiram a maturidade necessária para a iniciação. Originalmente, o Livro da Sabedoria deste alto iniciado consistia de 78 chapas que, mais tarde, se tornaram conhecidas popularmente como as 78 cartas do tarô. Embora estas cartas do tarô tenham sido degradadas durante o curso do tempo e usadas em jogos de baralho, seu significado oculto permaneceu conhecido por alguns poucos eleitos.

O mago meditativo encontrará uma certa conexão entre as 78 cartas do tarô e os 72 gênios da Zona de Mercúrio e atribuirá, com exceção das seis cartas restantes, quatro aos elementos e duas à polaridade. A primeira carta do tarô simboliza o desenvolvimento espiritual do homem. Em meu primeiro livro, intitulado “Iniciação ao Hermetismo”, este desenvolvimento foi explicado em um sistema precisamente trabalhado. A segunda carta do tarô simboliza a conexão com os seres de todas as esferas. O caminho prático para trazer à tona estas conexões é explicado neste livro. A terceira carta do tarô trata da linguagem cósmica, a Quabbalah, que será tratada em detalhes em meu terceiro livro, “A Chave para a Verdadeira Quabbalah”.

De acordo com os registros deixados para a posteridade, Hermes Trismegistos foi um representante do conhecimento mais elevado, um exemplo brilhante da inteligência humana e de um espírito iluminado em analogia com a esfera de Mercúrio, pois esta esfera é atribuída ao espírito imortal e é análoga a ele.

Embora os 72 gênios da Zona de Mercúrio correspondam ao número original das cartas de tarô, eles não são sucessivamente representados pelas cartas, isto é, por uma carta do tarô para cada um dos gênios, mas são todos simbolizados em uma certa parte da segunda carta do tarô, pois esta carta, como já mencionado antes, representa a magia esférica em sua totalidade. Por trás da conexão numérica entre os 72 gênios e as 78 cartas, há uma chave quabbalística secreta da Zona de Mercúrio.

Muitos escritores quabbalistas consideram erroneamente os 72 gênios da Zona de Mercúrio como o Schemhaphorash, isto é, o nome impronunciável de Deus que consiste de 72 letras. Contudo, o assim chamado Schemhaphorash, o nome impronunciável de Deus é expressado pelas quatro letras silábicas **JOD-HE-VAU-HE**, o assim chamado Tetragrammaton, ou Adonai.

O iniciado e quabbalista genuíno, entretanto, está totalmente ciente do fato de que os nomes providos com números são a chave numérica para os métodos e instruções, a chave numérica para a aplicação correta. Mais detalhes sobre esse assunto serão encontrados em “A Chave para a Verdadeira

Quabbalah”, que trata do misticismo quabbalístico, fórmulas mágicas etc., isto é, teurgia prática.

O seguinte exame das ordens cósmicas, incluindo a zona de Mercúrio e suas esferas é para tornar o mago familiarizado com a estrutura do nosso universo do ponto de vista quabbalístico, ou seja, do ponto de vista hermético.

A Terra: a esfera mais inferior é o nosso mundo físico com seus três reinos, o mineral, o vegetal e o animal. O corpo físico do homem está em conexão análoga com estes três reinos.

A Lua: em sua função planetária, a Lua influencia tudo o que é líquido na Terra. A esfera da Lua, contudo, é análoga ao corpo astral e à matriz astral do homem. A “Zona Circundante à Terra” influencia, por outro lado, a energia vital do homem.

Mercúrio: como planeta, Mercúrio influencia o estado gasoso da Terra. O corpo mental do homem está sujeito à esta esfera.

Vênus: como planeta, influencia a fertilidade na Terra, em relação aos reinos vegetal e animal. A esfera de Vênus é conectada com a simpatia do homem, amor e fertilidade.

O Sol: este planeta influencia a vida física da Terra em todos os três reinos. A esfera do Sol mantém a vida do corpo físico, astral e mental através de suas matrizes individuais.

Marte: influencia todas as forças nos três reinos. Como planeta, é principalmente responsável pelo instinto de autopreservação no reino animal e também no homem. A esfera de Marte desperta dentro do ser humano o impulso e o desejo de viver. Influencia a personalidade do homem, suas qualidades, forças totais e suas capacidades.

Júpiter: como planeta, causa harmonia e legalidade. A esfera de Júpiter, por outro lado, controla a evolução do destino e da justiça no interior do homem, levando-o ao caminho para a perfeição e auxiliando-o em seus esforços para alcançar o Mais Elevado.

Saturno: sua função planetária é influenciar os destinos de todos os três reinos, o mineral, o vegetal e o animal da Terra. Em sua forma mais sutil, é conhecido por nós como éter. A esfera de Saturno, por outro lado, controla o destino do ser humano, também chamado de Karma. O homem deve a sua capacidade de intuição às mais elevadas influências desta esfera, esta intuição que, dependendo do grau de maturidade de cada indivíduo, contempla a própria Divina Providência. No não-iniciado, ela se manifesta como consciência.

Urano: este planeta é responsável por qualquer tipo de desenvolvimento mágico na Terra. Sua esfera revela ao homem todos os fenômenos da magia.

Netuno: na hierarquia do cosmos, este planeta mantém a Terra em seu equilíbrio. O homem deve seu conhecimento sobre o caminho da perfeição à esta esfera, assim como o conhecimento da linguagem cósmica, a assim chamada Quabbalah.

*

Além destas esferas não há nada além da Luz Divina, o inconcebível e indescritível, chamado Divina Providência por nós. Não há nada mais elevado do que isso em nossa hierarquia cósmica.

Na quabbalah, a hierarquia cósmica com todas as suas influências é chamada de Árvore da Vida Quabbalística. Mais detalhes sobre isso serão

encontrados no terceiro livro do autor, “A Chave para a Verdadeira Quabbalah”, que é a descrição do uso prático da quabbalah.

Em relação a esfera de Mercúrio, é mencionado mais uma vez que sua esfera é análoga a esfera mental do homem e que os gênios da esfera de Mercúrio influenciam muito o espírito, isto é, o corpo mental de todo ser humano. Se, contudo, um gênio da esfera de Mercúrio intendesse afetar, por exemplo, a esfera astral de um ser humano, ele teria, de acordo com as leis da analogia, que operar através da esfera da Lua e da Zona da Terra para fazer com que sua influência funcione. Um mago teria que fazer o mesmo. Os 72 gênios da zona de Mercúrio são mencionados em um certo número de livros quabbalísticos, mas são descritos como gênios autônomos, independente de pertencerem à uma esfera especial. Nenhum dos autores destes livros sabiam sobre as verdadeiras funções dos 72 gênios da zona de Mercúrio, nem nenhum deles já os contactou pessoalmente. Os nomes dos gênios estão corretos, mas os selos desenhados e publicados naqueles livros são tão deficientes que parece duvidoso que eles tenham sido baseados nos originais.

Nunca satisfeito com meras presunções e sempre pretendendo poupar o tempo das outras pessoas para explorações futuras, eu entrei em contato pessoalmente com todos os 72 gênios da esfera de Mercúrio e trago aqui seus verdadeiros selos e dou uma breve descrição de sua zona de competência. As letras que acompanham alguns selos representam chaves secretas, como o mago, após ter contactado os gênios relevantes, perceberá e aprenderá. Os selos destes gênios normalmente são desenhados na cor amarela na ocasião da primeira evocação. Deve-se, entretanto, tomar cuidado para que os sigilos sejam nas mesmas cores que na parte ilustrada deste livro. Algumas vezes, acontece de um gênio querer que seu selo seja desenhado em uma cor diferente. O mago deve sempre seguir tais pedidos.

Fig. 1: Vehuiah — É o nome do primeiro gênio da esfera de Mercúrio. O mago aprenderá com este gênio como fortalecer sua força de vontade e como tornar sua crença sólida como rocha para ser capaz, por causa dessas faculdades, de aumentar seu poder de convicção de maneira que ele possa realizar verdadeiros milagres. O mago ouvirá deste gênio o segredo para adquirir rapidamente tipos especiais de capacidades mágicas.

Fig. 2: Jeliel — O segundo gênio da esfera mercuriana inicia o mago nos mistérios do amor e da simpatia. Já que este gênio também conhece todos os segredos da magia sexual, ele está preparado para revelar isso ao mago maduro. O mago que está em contato com este gênio também aprenderá a como transformar hostilidade em amizade, como despertar amor em homens e mulheres pela força da magia, aprenderá como fazer seu amor aumentar e, caso seja necessário, diminuir; como se tornar um mestre do amor; como fazer ladrões devolverem objetos roubados; como banir, de várias formas, assassinos e outros criminosos; como causar e acalmar um terremoto; como, por métodos especiais, entender e ser capaz de falar qualquer idioma da Terra; como ganhar respeito, poder e riquezas e, vice versa, como fazer pessoas não merecedoras perderem sua reputação e riquezas. O contato com este gênio trará muitas vantagens para o mago.

Fig. 3: Sitael — O terceiro gênio é um excelente especialista em telepatia, hipnose e sugestão. Por ele, o mago será ensinado a capacidade de se tornar um

mestre perfeito de homens e animais através de truques, deslumbre etc. Além disso, ele será instruído na arte de ler facilmente o passado, presente e futuro no princípio do Akasha.

Fig. 4: Elemiah — O quarto gênio instrui o mago não apenas sobre como se tornar o mestre de seu próprio destino, mas também sobre como controlar os destinos de outras pessoas e animais. Além disso, o mago aprende como carregar palavras mágicas por métodos quabbalísticos e a transferi-las para o princípio do Akasha em ordem de causar o efeito desejado no mundo mental, astral ou físico e como, através de diversos métodos de comunicação passiva, entrar em contato com os mortos.

Fig. 5: Mahasiah — O quinto gênio ensina o mago a ter controle total sobre os elementos por métodos quabbalísticos especiais e a produzir, sem dificuldades, todos os tipos de fenômenos, tratar doenças incuráveis de maneira bem sucedida pela magia e pela quabbalah; entender as leis da analogia do micro e do macrocosmo e, ao fazer isso, penetrar ainda mais na sabedoria.

Fig. 6: Lelahel — É o sexto gênio da esfera de Mercúrio. Como iniciador nos mistérios sexuais, ele mostra para o mago como efetuar carregamentos mágicos com a ajuda da magia sexual. Este gênio é particularmente afeiçoado por talismãs e amuletos carregados pela magia do amor e tornará o mago familiarizado com todos os auxílios que servem a esse propósito. Ele pode fornecer explicações exatas sobre todos os campos da ciência conhecidos na Terra. Além disso, ele pode ensiná-lo a como fazer, por um processo especial, diversos encantamentos para sorte e talismãs de proteção. Este gênio é um amigo de todos os artistas e, se o mago for um artista, ele será especialmente inspirado por este gênio.

Fig. 7: Achaiah — O sétimo gênio instrui o mago no seguinte: como construir uma rápida carreira na magia aplicando métodos adequados, como fazer os inimigos se tornarem amigos, como fazer amigos, despertar amor e como ler no princípio do Akasha o destino de indivíduos e também o destino de nações inteiras.

Fig. 8: Kahetel — É o nome do oitavo gênio da esfera de Mercúrio. Este gênio ensina o mago a controlar o fluido eletromagnético pela magia dos elementos, permitindo que ele cause os mais diversos fenômenos na natureza. O mago também aprende com este gênio a influenciar, positiva ou negativamente, o crescimento das plantas com a ajuda do fluido eletromagnético. Tendo aprendido palavras poderosas com este gênio, o mago será capaz de causar chuva, neve, trovoadas, chuva de granizo etc., e também será capaz de fazer com que cessem.

Fig. 9: Aziel — O nono gênio ensina o mago a Divina Justiça e a Divina Misericórdia e mostra a ele até onde estas duas virtudes divinas vão em todos os planos e esferas. Guiado por este gênio, o mago aprenderá a apaziguar inimigos, despertar amor e trazer paz. O mago então saberá também como proteger a si mesmo pela força da magia contra os maiores inimigos e seus ataques; ele terá aprendido como se tornar famoso e rico. Mas Aziel também informa o mago sobre tudo o que existe sob a superfície da Terra, sobre tesouros escondidos, metais e águas subterrâneas.

Fig. 10: Aladiah — É o décimo gênio. Ele ensina o mago a anatomia oculta do homem, suas harmonias e desarmonias e mostra a ele como se proteger contra influências desarmoniosas de maneira quabbalística e como encontrar as causas de doenças e a tratá-las de forma bem sucedida. Aladiah é um excelente iniciador na química e na alquimia, na magia e na quabbalah. Ele instrui o mago no uso dos poderes e das plantas para várias práticas medicinais.

Fig. 11: Lauviah — O décimo-primeiro gênio torna um mago maduro familiarizado com fórmulas de banimento pelas quais ele pode influenciar violentas trovoadas, enfrentar e banir inimigos. Sendo um iniciador, Lauviah pode instruir o mago na ciência militar, pode ensiná-lo como se tornar uma autoridade mágica e como se tornar um homem famoso e condecorado. Este gênio irá, além do mais, ajudar o mago a resolver, com surpreendente facilidade, os problemas mais complicados.

Fig. 12: Hahaiah — O décimo-segundo gênio é um iniciador nas leis da analogia e ensina o mago a linguagem dos símbolos, isto é, a como interpretar corretamente todos os símbolos, mesmo os mais complicados e vice versa, como expressar qualquer ideia por símbolos. Ele faz com que o mago resolva os problemas mais difíceis da ciência hermética, revela as verdades profundas e mistérios secretos que até hoje foram compreendidos apenas por alguns magos. Este gênio também é um excelente iniciador na magia e na quabbalah. Com seus poderes, ele é capaz de transformar os inimigos mais amargurados em amigos, fazer com que o amor entre amigos cresça e muitas outras coisas.

Fig. 13: Jezalel — O décimo-terceiro gênio auxilia todos escritores e artistas os inspirando e os tornando completamente bem sucedidos. Ele mostra ao mago meios e modos para se tornar um ótimo orador. Ele auxilia políticos despertando e aumentando dentro deles seus dons oratórios. Métodos especiais que este gênio possui à sua disposição levam a um intelecto aguçado e uma boa memória, à aquisição de um excelente dom de percepção e uma mente sagaz em todos os aspectos. Com a ajuda de Jezalel o mago pode conseguir para si mesmo o favor de pessoas muito importantes, assegurar sucesso em todos os assuntos do amor, aprender sobre os planos secretos de seus inimigos e muitas outras coisas.

Fig. 14: Mebahel — O décimo-quarto gênio ajuda a vencer guerras, conceber planos para paz, ele auxilia políticos e os ajuda a executar seus planos. Sendo um apoiador especial da justiça, este gênio é um protetor contra a injustiça e ajuda a resolver problemas legais de maneira justa. Ele ajuda a fazer com que prisioneiros inocentes sejam libertados da prisão. Este gênio ensinará o mago a arte de ler os pensamentos de outras pessoas e, além disso, como ele pode detectar e controlar seus perseguidores e inimigos.

Fig. 15: Hariel — O décimo-quinto gênio da esfera de Mercúrio é um excelente iniciador na filosofia oculta, na magia e na quabbalah. Na própria esfera de Mercúrio, ele também é um iniciador na evocação. Ele supre o mago com meios com a ajuda dos quais ele pode proteger a si mesmo contra entidades negativas daquela esfera. Hariel ensina o mago a fazer uso, de forma indutiva e dedutiva, da influência da zona de Mercúrio em todos os três planos de nossa existência. Sendo um grande amante da paz, este gênio pode trazer à tona, se necessário, as circunstâncias que levarão à paz. Se o mago precisar da proteção

de pessoas muito importantes, este gênio também será capaz de fornecer assistência.

Fig. 16: Hakamiah — É o nome do décimo-sexto gênio da esfera de Mercúrio, que, através da aplicação de meios ocultos, ajudará o mago a alcançar honras, renome, glória e riquezas. Se o mago desejar, Hakamiah também pode fazer com que mulheres se apaixonem por ele e confia a ele o segredo para o tratamento bem sucedido da infertilidade feminina e ele também o informará sobre amuletos adequados a esse propósito.

Fig. 17: Lanoiah — Com o décimo sétimo gênio o mago aprende a olhar — mental, astral e fisicamente — o passado, o presente e futuro no princípio do Akasha, especialmente em relação a invenções tecnológicas. Diversas novas invenções na tecnologia, química e eletricidade são devidas às inspirações deste gênio. Sua intuição é a causa do grande sucesso de músicos e compositores, tanto em relação a sua arte quanto em relação a sua audiência. Lanoiah é conhecido como um excelente iniciador na magia da música. O mago encontrará nele um professor da metafísica cósmica.

Fig. 18: Kaliel — O décimo-oitavo gênio é um excelente iniciador na alta magia e na quabbalah e o mago que entra em contato com ele pode alcançar grandes coisas com sua assistência. Ele pode, por exemplo, aprender sobre fórmulas mágicas, palavras de poder que, em caso de emergência, precisam apenas ser pronunciadas pelo mago e imediatamente o resultado será a ajuda de seres de Mercúrio. Na magia, uma fórmula dessas é chamada de pedido de ajuda mágico-quabbalístico, e um mago fará uso delas apenas em casos de grande aflição, pois ele pode, através do uso de um pedido de ajuda, matar instantaneamente seus inimigos. Kaliel informa o mago sobre os vários tipos de fórmulas mágicas e seus usos: por exemplo, como se tornar invisível mental, astral e, se necessário, também fisicamente, através da pronúncia de uma fórmula mágica apropriada; além disso, como se desmaterializar mentalmente, astral e fisicamente, para se tornar visível novamente na maior distância possível. Kaliel ensina o mago a arte de cruzar o tempo e o espaço e de se tornar um mestre absoluto no Akasha. Se desejado pelo mago, Kaliel revelará a ele todas as ervas e pedras preciosas necessárias para a ciência mágica e o ensinará como utilizar estas ervas e pedras preciosas na alquimia como condensadores fluídicos e como carregar magicamente as pedras preciosas. O mago encontrará neste gênio um amigo, conselheiro e assistente em muitos aspectos.

Fig. 19: Leuviah — O décimo-nono gênio ensina o mago a como conseguir uma inteligência elevada, memória excelente e um julgamento maravilhoso. Caso o mago venha a cometer uma falha em suas ações, este gênio o auxiliará a compensar isso. Além do mais, o mago aprenderá como despertar ou aumentar o amor em homens e mulheres, amigos e inimigos por métodos mágico-quabbalísticos.

Fig. 20: Pahaliah — O vigésimo gênio informa o mago da legalidade do micro e do macrocosmo, o inicia na evolução do homem e explica a ele o verdadeiro sentido da *áskesis* (ascese – N.T) e do equilíbrio mágico e, além disso, também a síntese de todos os sistemas religiosos da Terra do ponto de vista hermético, para que o mago seja capaz de separar o joio do trigo. Além disso,

Pahaliah faz com que o mago perceba os diversos efeitos das Divinas Virtudes em todos os três planos.

Fig. 21: Nelekael — É o nome do vigésimo-primeiro gênio da esfera de Mercúrio. Ele é um excelente iniciador em toda a ciência hermética. Ele auxilia escritores de ocultismo através de inspiração e concedendo a eles um grande poder de imaginação. Ele provê a pessoa que busca a verdade genuína com os meios apropriados para seus estudos e permite que ela entre em contato com um professor genuíno de magia, um Guru. Seus métodos, instruções e fórmulas protegem o mago contra as influências negativas de qualquer esfera. Ele dá informação precisa sobre o poder mágico das ervas e das pedras preciosas que são de importância especial na magia, na quabbalah e na alquimia, e também sobre a eficácia do princípio do Akasha e sobre a arte de ler qualquer evento nele.

Fig. 22: Jeiaiel — O vigésimo-segundo gênio ajuda o mago a se tornar respeitado e rico pela magia e pela quabbalah e também o torna famoso, caso ele deseje. Ele estabelece sucesso na profissão e nas viagens e revela meios de proteção contra acidentes. Um talismã confeccionado e usado de acordo com as instruções deste gênio sempre protegerá contra qualquer tipo de inconveniências. Se o mago nasceu um inventor, ele encontrará neste gênio um excelente iniciador que, além de outras coisas, permitirá que ele veja, no passado distante, no presente e no futuro qualquer coisa que possa interessá-lo.

Fig. 23: Melahel — O vigésimo-terceiro gênio da esfera mercuriana confia ao mago fórmulas quabbalísticas que o protegerão contra qualquer tipo de arma. Amuletos confeccionados de acordo com as instruções deste gênio protegem contra ataques inesperados durante viagens. Outras fórmulas quabbalísticas que este gênio tem à sua disposição fazem os maiores incêndios apagarem instantaneamente, torna possível suportar altas temperaturas sem chamuscar nem um único fio de cabelo. Já que este gênio também é familiar com ervas medicinais, ele pode dar ótimas receitas para o mago, para a preparação de misturas de chá e sua dosagem para o tratamento de doenças.

Fig. 24: Hahuiah — O vigésimo-quarto gênio dirá ao mago sobre fórmulas de banimento pelas quais ele pode controlar animais perigosos, influenciar ladrões para que estes devolvam os objetos roubados e influenciar assassinos para que eles confessem seus crimes. Uma única palavra de poder é capaz de paralisar completamente um assassino de forma instantânea. Em relação a magia e a quabbalah, este gênio é um excelente iniciador e torna o mago familiar com as mais diversas artes mágicas. Como ele também é familiar com a magia das fórmulas, ele conhece as mais diversas fórmulas de proteção, algumas das quais o leitor encontrará em meu próximo trabalho “A Chave para a Verdadeira Quabbalah”.

Fig. 25: Nith-Haiah — O vigésimo-quinto gênio é, em relação a magia e a quabbalah, o maior iniciador original da esfera de Mercúrio, que guarda todos os segredos muito bem. Ele garante que nenhuma pessoa indigna conheça o “Abhisheka” ou o conhecimento da magia e da quabbalah. Por outro lado, ele inicia o mago maduro nos mais profundos e secretos mistérios da magia e da quabbalah e permite que ele compreenda os mistérios mais profundos da ordem cósmica e faça uso prático de suas leis. O mago encontrará não somente um

iniciador em todas as ciências neste gênio, mas também um iniciador na sabedoria mais elevada que pode ser compreendida pelo ser humano. Nith-Haiah é o anjo guardião de todos os magos da Terra.

Fig. 26: Haaiah — O vigésimo-sexto gênio é considerado um protetor da justiça e ele auxilia o mago que esteja em contato com ele a vencer qualquer processo judicial no qual o mago esteja certo. Sendo um amigo da alta diplomacia, este gênio pode ajudar o mago a construir uma carreira rápida, caso ele trabalhe no campo diplomático. O mago também aprende a como ganhar o favor de pessoas importantes, como adquirir conhecimento e riquezas, como descobrir inimigos para revelar qualquer traição, plano ou operação secreta.

Fig. 27: Jerathel — O vigésimo sétimo gênio pode fornecer ao mago um grande talento para aprender idiomas e assegura para ele o favor de amigos e de inimigos. Ele permite que o mago veja, no princípio do Akasha, o que seus inimigos estão planejando fazer e como ele pode se proteger contra eles. Para este objetivo, o gênio confia ao mago várias fórmulas de banimento. Caso o mago seja um escritor, Jerathel pode torná-lo famoso, provendo-o com uma grande capacidade de percepção e mostrando meios de alcançar a fama sem dificuldades.

Fig. 28: Seeiah — O vigésimo-oitavo gênio pode informar o mago de poderosas fórmulas pelas quais ele pode, por exemplo, causar ou impedir trovão e raio ou uma terrível trovada, como causar um incêndio em grandes distâncias ou como parar ou localizar um, como destruir cidades inteiras e como, ao contrário, proteger cidades e casas em tempos de guerra, para que permaneçam intocadas. Você não deve temer nenhum mal uso, uma vez que nenhuma pessoa imatura obterá estes segredos. O mago que contactou este gênio não precisa temer nada, pois ele estará sob proteção especial.

Fig. 29: Reiel — É o vigésimo-nono gênio da esfera de Mercúrio. Ele torna grandes verdades acessíveis ao mago, e ele faz com que o mago as entenda completamente. Além disso, ele informa o mago dos planos de seus inimigos, sejam visíveis ou invisíveis e fornece conselho sobre como se proteger contra eles, como pode mudar suas mentes para torná-los amigos. Este gênio está preparado para revelar ao mago muitos segredos que até os dias de hoje permaneceram ocultos. Ele também pode aprender com Reiel sobre as ordens cósmicas e os efeitos correlativos de seus poderes.

Fig. 30: Omael — É o trigésimo gênio nesta sequência, e um grande amigo do reino animal. Portanto, ele é capaz de informar o mago de muitos meios que podem ser aplicados de forma bem sucedida para curar animais doentes. Ele também é um amigo dos médicos, principalmente dos ginecologistas e cirurgiões e, se o mago for ativo em qualquer um destes campos, este gênio dará grande habilidade a ele e, além disso, ele será iniciado na anatomia oculta e na medicina. Omael é bastante familiarizado com química e alquimia, e o mago pode se beneficiar muito com ele nesse aspecto. Omael também fornece ótimas informações sobre educação pré-natal. O mago que entrou em contato com este gênio nunca passará por angustias e mágoas. Ele sempre sentirá a influência favorável de seu protetor.

Fig. 31: Lekabel — O trigésimo-primeiro gênio é um iniciador na magia do amor e em todos os mistérios sexuais. Além disso, ele pode instruir o mago na quabbalah, na talismologia e na arte de adquirir as mais diversas faculdades mágicas através do princípio do Akasha, ou pelo uso da luz, por exemplo, clarividência, invisibilidade etc. O mago achará Lekabel um excelente professor de alquimia. Seguindo suas instruções, o mago será capaz de prolongar sua vida à vontade. Mas existem muitas outras vantagens em se contatar Lekabel. O mago pode, por exemplo, se tornar rico após este gênio fazê-lo descobrir tesouros preciosos escondidos debaixo da terra. O mago aprende a como forçar, pela magia, ladrões a devolverem os itens roubados ou se entregarem. Este gênio também revela o segredo de como se tornar um orador talentoso e muitas outras coisas.

Fig. 32: Vasariah — O mago achará o trigésimo-segundo gênio um iniciador bem versátil e protetor que ele pode chamar a qualquer momento. Ele ajuda o mago a obter seus direitos. Ladrões, bandidos e mentirosos serão induzidos por ele a dizerem a verdade; ele pode prover um excelente talento para falar e instrui o mago sobre como, com a ajuda da quabbalah, ele pode adquirir estes talentos. Para ajudá-lo em momentos de angústia, o mago aprenderá fórmulas e palavras poderosas pelas quais o agressor mais violento pode ser subjugado. Este gênio pode instruir o mago na astrofísica, na magia espacial e na quabbalah, assim como em todas as outras artes mágicas, e ele pode assistir artistas em sua profissão. Ele também pode revelar ao mago maduro palavras mágicas pelas quais ele pode se tornar invisível e invulnerável contra qualquer tipo de arma.

Fig. 33: Jehuiah — O trigésimo-terceiro gênio é um professor de todas as ciências da Terra. Ele auxilia o mago a passar em todos os exames aos quais ele se aplique. Ele permite que o mago olhe no passado, presente e futuro de todas as coisas, faz com que ele reconheça seus inimigos, seja capaz de transformar hostilidade em amizade, despertar o amor em homens e mulheres e aumentar a amizade. Além disso, ele ensina para o mago a arte da levitação, a aplicação prática da lei da gravitação no sentido mágico, o instrui na desmaterialização e na materialização de corpos e de outros objetos e na magia espacial. Ele revela as verdades mais antigas e ele também auxilia o mago na solução de problemas mágicos difíceis através de inspiração.

Fig. 34: Lehahiah — O mago aprende fórmulas mágicas para acalmar os espíritos mais tempestuosos, para que ele se torne seu mestre eventualmente e seja capaz de controlar raios, trovões e trovoadas em terra e também no mar. Se o mago protegido por este gênio estiver em viagem, o navio resistirá aos maiores tufões e retornará a salvo para o porto. Liderado por Lehahiah, o mago alcançará grandes coisas. Ao seu pedido especial, ele será iniciado por este gênio nos mais remotos Divinos Mistérios e aprenderá muitos fatos interessantes sobre magia e quabbalah e, deste modo, um número quase infinito de possibilidades será aberta para ele.

Fig. 35: Kevakiah — É o trigésimo-quinto gênio, que mostrará ao mago meios e formas de se tornar um mestre completo de todas as influências perigosas de seres negativos. Ele transforma o maior inimigo em um amigo do mago, cria paz onde quer que seja necessário, tanto entre indivíduos como entre nações e povos. Se o mago desejar, Kevakiah o ajudará a se tornar rico e honrado.

Fig. 36: Menadel — É o trigésimo-sexto gênio e um excelente iniciador na astrologia sintética. Ele ensina o mago a aplicar seu conhecimento astrológico para objetivos espargíricos e alquímicos; ele o informa sobre o horário no qual deve confeccionar e carregar talismãs para um propósito específico e por qual modo a força desejada pode ser banida em pedras preciosas pela força da magia e da quabbalah; ele informa o período exato para colher ervas e a aplicação prática de seu poder de cura e para objetivos mágicos. Este gênio também é capaz de libertar prisioneiros, não importa em que tipo de prisão eles possam estar. Ele realiza isso tanto pela força da magia, isto é, incitando guardas a abrir as fechaduras e portões da prisão ou por um ato de misericórdia. Este gênio também assegura sorte e felicidade na profissão, o favor de pessoas muito importantes e muitas outras coisas.

Fig. 37: Aniel — É o nome do trigésimo sétimo gênio, que é um amigo dos poetas, escritores, dramaturgos, compositores e de tudo que seja relacionado com as artes. Um mago que esteja interessado em arte pode ter certeza de que este gênio o ajudará. Ele poderá não apenas ser iniciado em todas as ciências desse mundo, mas também nos segredos mais remotos da natureza e de toda a filosofia oculta, assim como nos mistérios mais secretos da iniciação na magia e na quabbalah. Aniel desperta no mago seu talento para traduzir estes mistérios elevados para a linguagem do intelecto.

Fig. 38: Haamiah — Este é um gênio muito popular na esfera mercuriana. Ele, de boa vontade, abre todas as câmaras dos tesouros esféricos para o mago maduro, isto é, revela para ele a sabedoria mais profunda e, ao fazer isso, ele o guia ao êxtase mais elevado. O trigésimo-oitavo gênio faz com que o mago suporte seu fardo terreno mais facilmente através do fortalecimento de sua saúde, garantindo para ele contentamento, felicidade e renome. Este gênio pode realizar qualquer desejo do mago.

Fig. 39: Rehael — É um iniciador especial na alquimia e na anatomia oculta. O mago aprende com este trigésimo-nono gênio da esfera de Mercúrio a manufaturar a pedra filosofal, tanto pela via seca como pela via úmida, pela qual o corpo astral ou o físico podem ser impregnados e rejuvenescidos. Deste modo, o mago é capaz de prolongar sua vida o tanto quanto desejar. Rehael também é um grande amigo das crianças e garante que as pessoas que amam crianças — pais — tenham muitos filhos. Ele fornece informação precisa sobre todas as doenças infantis e gosta de ajudar nestes casos. Este gênio despertará o amor e a lealdade nas pessoas que são mencionadas pelo mago.

Fig. 40: Ieiazal — Se o mago quiser libertar alguém da prisão ou de seus inimigos, ele deveria procurar o quadragésimo gênio da esfera de Mercúrio, que ou o ajudará de maneira direta ou trabalhará sua influência através de seus subordinados, que são capazes de libertar a pessoa em questão. As coisas que o mago pode aprender com Ieiazal são: a materialização e desmaterialização mágica de objetos através de grandes distâncias, o poder de influenciar seres humanos, animais e objetos físicos pela magia dos elementos, a descoberta do passado, presente e futuro de qualquer pessoa ou coisa, a transformação de inimigos em amigos, a provocação e a capacidade de acalmar trovoadas pela magia das fórmulas reveladas ao mago por este gênio, a cura de desarmonias

psíquicas — melancolias — por fórmulas mágicas etc. Já que Ieiazal é também um grande amigo de todos os artistas, ele assegura sucesso e inspiração e os torna amados pela audiência. O caso é o mesmo com os artistas que trabalham como escritores e editores de livros.

Fig. 41: Hahahel — É o responsável pelo sucesso estratégico e faz com que o homem crie novas invenções neste aspecto. Ele também leva à descoberta dos planos de inimigos. Se o extermínio de exércitos inteiros ou a evocação de tempestades se torna necessária, este gênio proverá o mago com a fórmula mágica necessária. Além disso, o mago aprenderá como aumentar qualquer tipo de energia de forma impressionante, como se tornar invulnerável e como reconhecer as funções do princípio do Akasha no mundo mental, astral e físico. Quando aplicar os métodos especiais revelados por este gênio, o mago será capaz de aumentar seu poder ao nível da perfeição e intensificar sua crença e poder de convicção de maneira que ele será capaz de realizar milagres.

Fig. 42: Mikael — O mago pode ser familiarizado por este gênio com os métodos mágico-quabbalísticos que o farão mestre de seus inimigos, descobrir seus planos e assim aniquilá-los antes que eles percebam. Ele também aprende a como ludibriar seus adversários e fazer com que eles sigam na direção oposta através do engano. O quadragésimo-segundo gênio auxilia políticos e diplomatas a trilharem carreiras maravilhosas e os provê com o dom da intuição e pressentimento.

Fig. 43: Veubiah — Este gênio ensina o mago a descobrir os planos de seus inimigos e a derrotar quaisquer propósitos direcionados contra ele. Devido aos seus métodos especiais, este gênio é capaz de revelar ao mago como se tornar um mestre absoluto de seus adversários. Além disso, ele aprenderá a arte de produzir talismãs que oferecem proteção especial para o soldado no campo de batalha e podem salvá-lo da morte e a arte de curar feridas pela magia e pela quabbalah dentro de poucos segundos e muitas outras coisas.

Fig. 44: Lelahiah — O quadragésimo-quarto gênio da esfera de Mercúrio confia ao mago que o contatou métodos quabbalísticos especiais pelos quais ele pode fazer os cegos enxergarem, os surdos ouvirem e curar os insanos. Ainda mais, o mago é instruído por Lelahiah na transmissão de coisas através das maiores distâncias e sua retirada por meio de seres ou a materialização e a desmaterialização. Ele aprende como ler corretamente o princípio do Akasha e como ser bem sucedido em qualquer assunto em ter todos os seus desejos ou os desejos de outras pessoas realizados.

Fig. 45: Sealiah — Capacita o mago a reconhecer todas aquelas pessoas que praticam magia negra, feitiçaria ou bruxaria. Ele o torna familiarizado com métodos pelos quais ele pode fazer com que qualquer agressor seja inefetivo, cobrir seus adversários com o assim chamado capuz mágico, que torna impossível qualquer forma de experimento mágico. A criação mágica de um capuz assim, que nenhum mago negro é capaz de penetrar, é revelada ao mago pelo quadragésimo-quinto gênio da esfera mercuriana. Semelhantemente aos outros gênios desta esfera, Sealiah também pode tornar o mago familiar com palavras mágicas que, no momento de sua articulação causam grandes terremotos que podem destruir completamente cidades inteiras. Tais palavras mágicas, entretanto, nunca são

reveladas para qualquer ser humano com baixos padrões morais, por isso, ninguém deve temer um mau uso delas. Que o mago, assim, se torna o mestre da água e da terra não precisa ser enfatizado aqui. Ele é capaz de forçar ladrões a devolverem os objetos levados, humilhar os arrogantes e os audaciosos e ajudar pessoas prejudicadas. Assistido por este gênio, o mago será capaz de realizar todas as coisas mencionadas acima, pois ele terá se tornado o mestre de nossa Terra.

Fig. 46: Ariel — este gênio pode prover o mago com a capacidade da profecia, pode ensiná-lo a controlar completamente o princípio do Akasha em relação a ver o passado, presente e futuro, instruí-lo no carregamento de Volts e assim por diante. Se o mago deseja se tornar um homem rico, desde que tenha boas razões para isso, este gênio o ajudará a descobrir quaisquer tesouros da terra. Porém, isto não é tudo: ele também familiarizará o mago com os maiores segredos da natureza e da vida. Por exemplo, ele o ensinará como trazer à tona sonhos involuntários através das maiores distâncias possíveis, como carregar pedras preciosas com certos poderes e como gerar todos os tipos de elementares de maneira quabbalística. Ariel também pode tornar possível para o mago ter relações com seres positivos de outras esferas e pode instruí-lo sobre talismãs e outras artes mágicas.

Fig. 47: Asaliah — Aprender a reconhecer e a entender as leis da justiça e da legalidade, isto é, manter um equilíbrio permanente entre as leis espirituais e as leis terrenas, é uma arte na qual o quadragésimo sétimo gênio pode instruir o mago. Ele também pode fazer o mago compreender os segredos mais profundos, fazê-lo contemplar, no Akasha, a vida inteira de um ser humano, olhando através do passado, do presente e do futuro. Asaliah ficará satisfeito em apresentar ao mago métodos especiais pelos quais estas faculdades podem ser despertadas no homem. Não há dúvida do interesse deste gênio em assegurar os direitos do mago em qualquer assunto. Ele também é capaz de despertar o amor em seres humanos, aumentar a simpatia entre amigos, transformar hostilidade em amizade etc. Acima disso, ele é capaz de estimular o favor de pessoas importantes.

Fig. 48: Mihael — O quadragésimo-oitavo gênio da esfera de Mercúrio pode ser considerado um professor de alquimia. Principalmente na transmutação, ou seja, a transmutação de metais, este gênio também é capaz de dar informação completa para o mago. O mago obterá métodos pelos quais ele pode, se quiser, mudar a oscilação eletrônica de qualquer metal, isto é, fazer ouro de qualquer tipo de metal inferior. O mago também aprende a fazer o inverso, se por exemplo, ele quiser transformar o ouro e a prata de uma pessoa avarenta em chumbo e em ferro através da magia e da quabbalah. Da mesma forma, é possível criar pedras preciosas a partir de pedras comuns. Além disso, o mago aprende com este gênio: aumentar ou diminuir o amor e a paixão nos homens, criar atmosferas nas quais os seres humanos terão que fazer o que o mago quiser que façam, curar mulheres da infertilidade, garantir a paz, compreensão e lealdade entre casais para que nenhuma força no mundo, além da morte, seja capaz de separá-los.

Fig. 49: Vehuel — O mago será familiarizado pelo quadragésimo-nono gênio da esfera de Mercúrio com todos os tipos de profecia, desde as mais simples até a leitura perfeita no mundo do Akasha e aprenderá a controlá-las. Além disso, ele será ensinado a como aumentar sua consciência para que seja capaz de se

transpor a qualquer lugar que ele deseje, ler imediatamente os pensamentos de qualquer ser humano, aprender a conhecer tudo em relação a sua aura, e, ao fazer isso, reconhecer sua personalidade em uma única olhada, seja lidando com um amigo ou com um inimigo. O mago também pode aprender com este gênio todas as formas possíveis de influência. Tendo contatado uma vez este gênio, ele será capaz de passar sua vida em paz e tranquilidade.

Fig. 50: Daniel — Este gênio torna possível para o mago olhar a oficina da Divina Providência e perceber os trabalhos e os efeitos do princípio do Akasha e, além disso, o quinquagésimo gênio capacitará o mago a compreender a efetividade das virtudes divinas e, fazendo isso, influenciar dentro de si mesmo as vibrações de amor e caridade. Isso colocará o mago em um estado de felicidade que só pode ser vivenciado por pessoas que foram guiadas por este gênio. Existem ainda mais vantagens derivadas da conexão com este gênio: o mago aprenderá a diferenciar entre a justiça e a injustiça, desenvolverá um bom senso de julgamento, agirá sabiamente em qualquer assunto, será um escritor de sucesso, alcançará um grande talento como orador, se tornará sagaz e desfrutará de intuições profundas. Ele aprenderá a reconhecer em qualquer sistema religioso seu verdadeiro conteúdo filosófico. Em caso de emergência, o mago sempre será inspirado por este gênio com as ideias corretas.

Fig. 51: Hahasiah — É um dos iniciadores originais na ciência hermética. Ele não apenas proverá o mago com informação genuína sobre magia e quabbalah, mas ele também irá instruí-lo na astrofísica, na astroquímica e na alquimia, iniciá-lo nos mistérios profundos da sabedoria e ensiná-lo a arte de elevar seu espírito aos mais variados planos e esferas e agir lá conscientemente. Devido aos métodos especiais que o mago receberá do quinquagésimo-primeiro gênio da esfera de Mercúrio, ele será capaz de deixar seu corpo mental, astral e físico invisíveis e, além disso, mudar certas causas no princípio do Akasha em relação aos seus efeitos. Existem, contudo, outras vantagens que o mago desfrutará por suas conexões com este gênio: ele será ensinado a como produzir vários remédios. Se o mago lidar com medicina, ele pode se tornar um ótimo médico, guiado por este gênio, e terá um grande sucesso com suas curas e será muito amado por seus pacientes.

Fig. 52: Imamiah — O quinquagésimo-segundo gênio permite que o mago se torne um mestre de seus semelhantes, principalmente de seus adversários, e ele mostra ao mago meios e maneiras de torná-los inócuos. Com a ajuda de Imamiah, prisioneiros podem recuperar sua liberdade, seja por uma ação mágica direta ou através da influência daquelas pessoas que podem decidir sobre a liberdade do prisioneiro. Imamiah é um iniciador especial na astrologia em relação a magia e a quabbalah. Deste modo, o mago pode conseguir informações valiosas com os ensinamentos deste gênio. Ele pode conseguir informações de qualquer campo da ciência existente em nossa Terra. Já que Imamiah possui um senso especial de felicidade, entretenimento e prazer, ele traz à tona situações que, sem sombra de dúvidas, satisfarão o mago nesse aspecto.

Fig. 53: Nanael — Certamente, o mago avançado irá querer entender e ter sob seu controle qualquer animal. O quinquagésimo-terceiro gênio da esfera de Mercúrio pode iniciar o mago nesta arte, para que ele seja capaz de compreender as linguagens de todos os animais. Ele irá, pela força da magia, ser capaz de

mudar seu corpo mental e astral de maneira que qualquer animal o notará. O mago também pode apreciar ser familiarizado com todas as leis da magia e da quabbalah. Através de meditações apropriadas, ele eventualmente penetrará nos problemas mais profundos e irá adquirir muitas faculdades mágicas. Muitos métodos mágicos para o controle de animais, elementos e o controle do corpo astral de homens e animais podem ser dados ao mago por este gênio.

Fig. 54: Nithael — É o quinquagésimo-quarto gênio da esfera mercuriana. Sendo um grande amigo de todos os artistas, escritores e oradores, ele os ajuda a se tornarem famosos. Ele faz o mago ser o favorito de pessoas importantes na Terra e de seres superiores, abre seu caminho para a satisfação e o sucesso e o leva à felicidade completa. Ele é capaz de informar o mago sobre qualquer campo da ciência deste mundo e é sempre um assistente pronto para ajudar o mago.

Fig. 55: Mebaiah — O quinquagésimo-quinto gênio é um assistente das mulheres inférteis e pode fornecer ao mago instruções para a eliminação das causas de infertilidade. Mebaiah cria amor em todos aqueles casos em que seja necessário e ele ajuda o mago conseguir sucesso, honra, estima, respeito, dignidade e autoridade. Ele é um iniciador original na religião cósmica genuína e um assistente leal para o caminho da perfeição.

Fig. 56: Poiel — O mago conseguirá tudo o que precisa para seu sustento, seus estudos, sua profissão, vida terrena em geral, com a assistência deste gênio, que está sempre pronto para servi-lo de bom grado. O mago pode aprender com este gênio tudo passado, presente e futuro, e produzirá amor e simpatia em todos os casos em que for necessário. O mago aprenderá sobre aqueles fatos da filosofia oculta, magia e quabbalah que até os dias de hoje permaneceram segredo e ele será efetivamente auxiliado por Poiel em seus estudos.

Fig. 57: Nemamiah — O quinquagésimo sétimo gênio pode revelar ao mago o segredo da transmutação mágica, isto é, a arte de mudar seu corpo astral e mental ou os corpos de outras pessoas para qualquer formato desejado. Que esta capacidade é de grande importância e que ela provê o mago com valiosas possibilidades em relação ao seu conhecimento da magia, não precisa ser especialmente enfatizado aqui. Ainda outra faculdade que o mago pode aprender sob a orientação deste gênio é a arte da mumificação mágica dos elementos, em ordem de ser protegido contra qualquer tipo de influência por tais elementos. As práticas mágicas que este gênio ensinará ao mago o capacitarão a fazer pessoas cegas enxergarem novamente, se tornar clarividente, fazer seu corpo suportar qualquer tipo de estresse sem dificuldade, ser bem sucedido em qualquer assunto, superar qualquer paixão, despertar amor, aumentá-lo ou diminuí-lo novamente, libertar pessoas aprisionadas etc. Este gênio gosta principalmente de inspirar técnicos e os ajuda a criar novas invenções, especialmente na indústria do aço.

Fig. 58: Jeialel — Sendo um iniciador na magia esférica e na astrologia esférica, o mago adquirirá grande sabedoria com o quinquagésimo-oitavo gênio da esfera de Mercúrio. Ele será familiarizado com os vários poderes e efeitos das esferas individuais e sua influência em comum na Zona Circundante à Terra e em nosso mundo físico, e aprenderá a calcular estas influências para objetivos divinatórios e fazer uso prático deste conhecimento na magia e na quabbalah.

Além disso, o mago aprende a se tornar um mestre absoluto sobre todos os seres dos elementos e das esferas e como aumentar seu poder e autoridade mágica.

Fig. 59: Harahel — O quinquagésimo-nono gênio também é um excelente especialista na astro-magia e ensina a transferência de poderes mágicos para pedras preciosas. Ele revelará ao mago que o contatou métodos para a educação pré-natal de crianças e, além disso, métodos pelos quais a infertilidade pode ser removida de mulheres. Harahel é um amigo especial de todos os ginecologistas, parteiras etc. Este gênio é bem familiar com todas as ciências terrenas e, por isso, é capaz de fornecer ao mago informações precisas sobre tudo isso. Se o mago for um empresário e se estiver interessado no assunto da Bolsa de Valores, Harahel fornecerá boas dicas sobre quais contratos valorizarão e quais irão desvalorizar.

Fig. 60: Mizrael — Se o mago precisar de grande habilidade manual em sua profissão, ele deveria, por todos os meios, contatar o sexagésimo gênio da esfera de Mercúrio que irá, sem dúvidas, ajudá-lo nesse aspecto. Se o mago estiver interessado na filosofia das religiões ou em quaisquer outras ciências, ele pode ser iniciado em todas elas por Mizrael e, assim, se tornar um grande cientista através de estudos particulares. Este gênio também é bastante familiar com alquimia, e o mago pode aprender com ele a como prolongar sua vida por meios alquímico-espargíricos, como mumificar o corpo e, além disso, como doenças mentais podem ser curadas de maneira bem sucedida. Este gênio também dará de bom grado informações sobre as virtudes divinas e suas influências em múltiplas faculdades mágicas. Ele mostra para o mago como libertar aqueles que são perseguidos por inimigos e ensina como tornar estes inimigos inofensivos.

Fig. 61: Umabel — Nenhum mago desejará falhar em contatar o sexagésimo-primeiro gênio, pois com sua ajuda ele é capaz de alcançar mais do que se pode imaginar, por exemplo, felicidade e contentamento nesta vida, amizade e amor, viagens para recreação e entretenimento com os meios necessários, instrução em alquimia, principalmente no uso dos elementos para vários propósitos alquímicos, transformar água em vinho ou vice versa, vinho em água, instrução sobre a transmutação de metais, instrução na magia e na quabbalah. Umabel é tão poderoso que ele é, sem exagero, capaz de transformar tolos em sábios.

Fig. 62: Jah-Hel — O sexagésimo-segundo gênio da esfera de Mercúrio ensina o mago a maneira de perceber dentro dele as Divinas Virtudes, a arte da meditação e da concentração; ele ensina a como descobrir as funções e os efeitos do princípio do Akasha, como ele pode se tornar um homem sábio através do estudo da magia e da quabbalah, como pode alcançar a essência de qualquer filosofia. Jah-Hel inicia o mago em várias artes, por exemplo, como transformar uma vara em uma serpente e vice versa, como Moisés fez diante do Faraó; ele ensina o mago a como fazer com que cobras se reúnam num local específico, como se imunizar contra veneno de cobras, para que nem mesmo a serpente mais peçonhenta possa causar danos a ele. Se o mago desejar, este gênio até mesmo permite que ele descubra tesouros escondidos.

Fig. 63: Anianuel — O sexagésimo-terceiro gênio da esfera de Mercúrio inicia o mago em todos os tipos de tratamento médico, sejam com remédios ou com a magia e a quabbalah. O mago é ensinado a como preparar amuletos

protetivos especiais contra diferentes tipos de doenças e influências negativas e como carregá-los. Além disso, aprende a como ter sob seu controle quaisquer seres negativos da esfera de Mercúrio e como se proteger contra influências imprevistas através de palavras mágicas reveladas a ele por este gênio. Ele auxilia todos aqueles que lidam com negócios e dinheiro, garantindo que eles tenham lucro e que todas as suas intenções sejam concretizadas; ele mostra meios de obter uma mente penetrante e um excelente poder de intuição e a qualquer momento imediatamente informa o mago sobre todos os campos da ciência de nossa Terra.

Fig. 64: Mehiel — As fórmulas mágicas que o sexagésimo-quarto gênio revela ao mago imediatamente transformarão em cinzas qualquer inimigo que ameace a vida do mago, já que o poder destas palavras cria uma chama incrível. Outras fórmulas capacitam o mago a domar o animal mais selvagem, a acalmar a multidão mais revoltada. O mago que entrou em contato com este gênio será iniciado em muitos mistérios que permaneceram desconhecidos até agora, assim como em todas as ciências que o interessem. Liderado por Mehiel, qualquer mago se tornará sábio, um escritor famoso, um grande orador etc. Ele aprenderá como se imunizar contra o decaimento dos elementos e como prolongar sua vida à vontade.

Fig. 65: Damabiah — O mago pode ser iniciado no simbolismo e na magia talismânica, isto é, na preparação mágica de talismãs e amuletos, pelo sexagésimo-quinto gênio. Ele pode ser guiado às origens da sabedoria mais elevada existente em nosso planeta; ele aprende as leis do microcosmo e do macrocosmo e sua aplicação mágico-quabbalística e é instruído no controle do elemento água, para que possua poder total sobre os animais marinhos. Este gênio prontamente informa o mago sobre todos os tesouros escondidos sob a superfície do mar e faz com que ele descubra fontes minerais. Já que ele é um iniciador na hidroterapia, ele não apenas ensina o mago sobre como carregar, pela magia e pela quabbalah, o elemento água com certos poderes mágicos, mas também sobre como utilizá-lo apropriadamente para objetivos medicinais. Este gênio assistirá, com palavras e ações, o mago em todas as suas operações.

Fig. 66: Manakel — Em ordem de recuperar bens perdidos, o mago deveria procurar o sexagésimo-sexto gênio, que o ajudará a descobrir quaisquer objetos perdidos e tesouros. Acima disso, ele mostrará métodos para obter uma mente iluminada e ensinará o mago como expressar qualquer ideia através de números e pela quabbalah. Além disso, ele o ensinará a reajustar suas desarmonias, especialmente aquelas desarmonias que tenham sido causadas pela influência da Lua. Em consequência, o mago será capaz de curar pessoas de qualquer tipo de epilepsia, mal de São Vito, demência etc. através de métodos mágico-quabbalísticos ou talismãs. Além do mais, o mago será ensinado por este gênio como ter sob seu controle toda vegetação, como influenciá-la à vontade, isto é, por exemplo, como fazer as plantas crescerem mais rápido ou como parar seu crescimento; ele aprende a influenciar animais: por exemplo, como fazer peixes, não importa quão grandes ou perigosos, se juntarem em um certo local, ou como fazer com que crocodilos sejam domados. Ele também ensina o mago como influenciar a personalidade de um ser humano, isto é, como modificá-la de acordo com sua vontade. Ele ensina a interpretação correta de sonhos verdadeiros.

Existem muitas outras possibilidades mágicas em relação ao nosso mundo físico que o mago ouvirá a respeito quando contatar Manakel.

Fig. 67: Eiaiel — É um iniciador fantástico nas ciências ocultas, especialmente na magia e na quabbalah. Ele ensina o mago a como alcançar o tipo mais elevado de iluminação, perfeição absoluta, com a ajuda destas ciências e como superar qualquer tipo de obstáculos e más influências no caminho para a perfeição. Sob a orientação do sexagésimo sétimo gênio, o mago se torna um regente da natureza, principalmente do reino vegetal, e é capaz de realizar milagres pelo uso da magia da natureza que são conhecidos por apenas alguns iniciados. Este gênio também pode ajudar o mago que tem interesse em manter contato com ele a conseguir sucesso, honra, fama e respeito.

Fig. 68: Habuiah — Todos os tipos de tratamentos médicos, mesmo os das doenças mais graves, serão ensinados ao mago pelo sexagésimo-oitavo gênio. Ao mesmo tempo, ele é iniciado na anatomia oculta e na medicina hermética. Ele aprende sobre a preparação de meios alquímicos contra as mais diversas doenças. O mago é ensinado a alcançar grandes coisas pela magia da natureza, por exemplo, como restaurar a fertilidade da terra com a ajuda da magia e da quabbalah e como, por outro lado, tornar países inteiros inférteis. Com a ajuda de Habuiah, o mago será capaz de transformar inimigos em amigos, despertar amor em seres humanos de ambos os sexos e como aumentá-lo.

Fig. 69: Rochel — Ensina o mago a como encontrar, com a ajuda do princípio do Akasha ou com a assistência de seres, qualquer ladrão, independentemente de quão esperto ele possa ser e onde quer que ele tenha se escondido. Métodos especiais o capacitarão a influenciar ladrões de maneira que eles se entregarão e devolverão os itens roubados. Ele é ensinado a como atrapalhar a fuga de ladrões e fazer com que eles fiquem paralisados como múmias por tanto tempo quanto seja necessário. O sexagésimo-nono gênio é um patrono da justiça e sempre garantirá que o mago tenha seus direitos cumpridos e que ele vença qualquer processo. Este gênio pode ser chamado em qualquer momento de necessidade.

Fig. 70: Jabamiah — É um excelente iniciador na magia cerimonial e o mago aprende com ele a causar os maiores fenômenos mágicos pela magia e pela quabbalah, ler no princípio do Akasha e operar nele e a usar a luz em um sentido mágico em todos os três planos. Ele é familiarizado com métodos especiais pelos quais pode aprender a arte da viagem mental e astral, a desmaterialização e a materialização de si mesmo, de outras pessoas e outras coisas, e a faculdade de transferência através das maiores distâncias. O septuagésimo gênio leva o mago pelo caminho da iluminação em direção ao êxtase superior. O mago também pode ser iniciado por este gênio em todos os mistérios sexuais, desde a criação de um bebê à preparação de um Volt mágico. Meras palavras não podem expressar as vantagens que o mago desfrutará se entrar em contato com este gênio.

Fig. 71: Haiel — Guiado pelo septuagésimo-primeiro gênio, o mago aprenderá a dominar qualquer situação, se livrar dos maiores problemas, tornar seus inimigos obedientes e ajudar todos aqueles que estão sendo perseguidos por um adversário ou pelo destino. Haiel conhece métodos pelos quais o mago é capaz de aumentar seus poderes mágicos o mais rápido possível, para que no fim, ele

seja capaz de realizar milagres. Este gênio é, a este respeito, um professor e assistente excelente.

Fig. 72: Mumiah — É o nome do último gênio da esfera de Mercúrio. Ele é um excelente iniciador na magia e na quabbalah. Sob sua orientação, o mago é capaz de executar qualquer operação mágica em qualquer esfera. Ele é alertado por este gênio de qualquer obstáculo que possa surgir em seu caminho e, ao mesmo tempo, é alertado sobre como superá-lo. Já que Mumiah também é um iniciador original na alquimia, metafísica, astrofísica e principalmente na medicina oculta, ele também ensina o mago como tratar de maneira bem sucedida qualquer doença e por quais métodos mágico-quabbalísticos ou alquímicos podem ser asseguradas uma saúde consistente e uma longa vida. O septuagésimo-segundo gênio pode fornecer informação sobre a produção da pedra filosofal, essências alquímicas e de muitas outras coisas relevantes. Ele é justamente chamado de patrono de todos os doutores que lidam com magia, quabbalah e alquimia.

*

Deste modo, a descrição informativa dos 72 gênios da esfera de Mercúrio chega ao fim. Se o mago tiver aprendido também a controlar completamente esta esfera, então, de fato, ele se tornou um bom mago esférico. O controle das inteligências da Zona da Terra, da esfera lunar e da esfera de Mercúrio é o mais essencial, uma vez que são três esferas próximas do mago e correspondem aos três planos, isto é, o físico, o astral e o mental. Ao mago esférico, portanto, é aconselhado se tornar um mestre absoluto destas três esferas e suas inteligências. Durante seu trabalho mágico e evocatório, o mago se convencerá de que ao ter contato com estas três esferas, suas inteligências, gênios e seres subordinados, ele será capaz de alcançar qualquer coisa de maneira tão impressionante que uma pessoa magicamente não treinada não conseguiria ter a mínima noção de como. Ter todos os desejos realizados é algo oferecido ao mago neste livro com uma grande seleção de inteligências, e ele não precisará de nenhum outro livro.

O mago deve estar ciente do fato de que cada inteligência individual descrita neste livro — não importa à qual zona possa pertencer — pode supri-lo com uma quantidade de conhecimento e sabedoria que, dependendo de sua maturidade e desenvolvimento, um livro inteiro e extremamente interessante poderia ser escrito em cada um dos casos. As breves notas introdutórias dadas neste livro servem para o mago apenas como diretrizes para o trabalho mágico subsequente. Quantos métodos e práticas, quanto conhecimento e sabedoria podem ser adquiridos dele, depende apenas do próprio mago. Contudo, uma coisa é certa: o mago esférico, estando em contato com as inteligências da hierarquia cósmica e estando em controle sobre elas, está viajando ao longo do caminho para a perfeição e, por isso, é possível para ele se tornar um verdadeiro Adepto.

6. As Inteligências da Esfera de Vênus

Entrar em contato com as inteligências da esfera de Vênus e tê-las também sob seu controle — passo a passo — será a próxima tarefa do mago. Ele também atinge este objetivo tanto pela evocação ou através da viagem mental. Tendo visitado as três esferas acima mencionadas primeiro que, como foi dito, são muito importantes, o mago terá treinado bem as suas faculdades mágicas, aumentando-as e tornando seu espírito superior. Portanto, o mago está preparado para fazer mais contatos e pode, de maneira confiante, tentar contatar as inteligências da esfera de Vênus.

Deve ser mencionado que, no início, todas as inteligências desta esfera são de uma beleza fascinante e possuem um grande poder de atração o que, infelizmente, selou o destino de muitos magos esféricos ou, no mínimo, os impediu de avanços posteriores. Se o mago se permitir ser escravizado pela beleza extraordinária das inteligências de Vênus, ele estará desistindo de suas chances para um maior desenvolvimento mágico, pois ele será, em consequência, atraído pela esfera de Vênus de novo e de novo até que sua relação constante com esta esfera seja equivalente a um pacto. Não apenas as entidades positivas, mas também as entidades negativas da esfera de Vênus são de uma beleza diabólica e têm um caráter bastante sedutor. Desta forma, é necessária uma grande firmeza para resistir às suas tentações.

A esfera de Vênus possui uma oscilação intoxicante de amor, o que coloca o mago esférico em um estado de felicidade que pode ser comparado com um êxtase de amor, então ele sempre será tentado a ou permanecer naquela esfera com seu corpo mental — o quê, sem dúvidas, provocaria sua morte física — ou visitá-la repetidas e várias vezes. Se o mago for subjugado por tais tentações, gradativamente ele se torna completamente dominado por esta esfera e encontrará muitas dificuldades para sair dela. Seu desenvolvimento até a perfeição se tornaria impossível por um longo tempo, se não por uma vida inteira. Contudo, o mago que trabalhou sistematicamente em seu desenvolvimento e que se exercitou nas esferas mencionadas acima na ordem sugerida e, deste modo, adquiriu um forte caráter e um equilíbrio mágico completo e se tornou mestre sobre suas faculdades e qualidades, tendo alcançado um estado de espírito superior a qualquer entidade, pode viajar confiantemente para as esferas superiores, incluindo a esfera de Vênus. Portanto, todo mago deve primeiro se testar para ver se possui a maturidade, o poder e a firmeza necessários.

Abaixo está a descrição de noventa inteligências da esfera da Vênus com quem eu estive em contato anteriormente e cujos nomes e selos são conhecidos apenas por uns poucos magos esféricos e iniciados. Além destas inteligências, existem mais algumas da esfera de Vênus sobre as quais outros autores escreveram em seus livros, por exemplo, Hagiel, mas que não foram incluídas neste trabalho, já que seus nomes e selos são bastante conhecidos e facilmente acessíveis. Para evitar que este volume se torne grande demais, as inteligências positivas são descritas em poucas palavras, pois será possível para o mago esférico entrar em contato pessoal com cada uma das inteligências e enriquecer seu conhecimento através do trabalho prático.

Em geral, os selos das inteligências de Vênus devem ser desenhados na cor verde no momento da sua primeira evocação. Também neste caso, o mago deve ser cuidadoso para reproduzir os sigilos nas mesmas cores dadas no apêndice deste livro. A graduação analogamente ao zodíaco que pode ser encontrada sob

cada selo é a chave para a influência relevante de cada inteligência em nossa Zona da Terra e de lá no homem, em todos os três planos, isto é, seu corpo mental, astral e físico. Este conhecimento é de grande importância do ponto de vista da ciência astro-quabbalística.

- | | | | |
|----------|----------|-----------|----------|
| 1) Omah | 2) Odujo | 3) Obideh | 4) Onami |
| 5) Osphe | 6) Orif | 7) Obaneh | 8) Odumi |

Estas oito inteligências da esfera venusiana possuem a mesma zona de poder. Eles podem ser considerados excelentes iniciadores nos mistérios eróticos e sexuais. Eles controlam completamente o fluido elétrico e o magnético, principalmente em relação à magia do amor. O mago pode aprender com estas inteligências a como praticar magia sexual com a ajuda destes fluidos, como produzir amuletos para o amor, nos quais a oscilação da esfera de Vênus pode ser criada; e eles gostam de informar o mago sobre muitas outras práticas mágicas.

- | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 9) Orula | 10) Osoa | 11) Owina | 12) Obata |
| 13) Ogieh | 14) Obche | 15) Otra | |

As inteligências, do nove ao número quinze, são iniciadoras em relação a fertilidade do homem e da mulher. Eles são representantes da paz e da felicidade marital. Assistido por estas inteligências, o mago pode despertar amor entre homens e mulheres, pode assegurar o favor de homens e mulheres e conseguir tudo o que tenha relação com amor e procriação.

- | | | | |
|------------|--------------|------------|-----------|
| 16) Alam | 17) Agum | 18) Albadi | 19) Aogum |
| 20) Acolom | 21) Achadiel | 22) Adimil | 23) Aser |

Este grupo comportando oito inteligências têm a tarefa de controlar, suportar e concretizar, de acordo com as instruções dadas pela Divina Providência, as ideias divinas da filosofia, inspiração, arte, beleza, música e todos os talentos pertinentes.

- | | | | |
|-----------|------------|------------|-----------|
| 24) Aahum | 25) Acho | 26) Arohim | 27) Ardho |
| 28) Asam | 29) Astoph | 30) Aosid | |

A zona de poder destas sete inteligências cobre a aquisição de faculdades mágicas, beleza pessoal, poder de atração, conhecimento da magia das múmias em relação ao amor etc. O mago é prontamente informado por estas inteligências sobre como adquirir várias capacidades mágicas pela magia do amor. Eles são inspiradores em relação ao amor e sua realização, não apenas para seres da Zona da Terra, mas também para seres de outras esferas.

- | | | | |
|----------|------------|-----------|-------------|
| 31) Iseh | 32) Isodeh | 33) Idmuh | 34) Irumiah |
| 35) Idea | 36) Idovi | 37) Isill | 38) Ismee |

Este grupo de inteligências ensina o mago a despertar amizade, amor e simpatia em todas as esferas pela força da magia e da quabbalah, aplicando, para este propósito, rituais, cerimônias e gestos adequados.

- | | | | |
|-----------|------------|----------|------------|
| 39) Inea | 40) Ihom | 41) Iomi | 42) Ibladi |
| 43) Idioh | 44) Ischoa | 45) Igea | |

Este grupo que consiste de sete inteligências da esfera de Vênus é encarregado com a tarefa de despertar e aumentar as faculdades intelectuais para fazer possível que a beleza, o amor e a harmonia perceptíveis e explicáveis em todas as linguagens do intelecto. A zona de poder destas inteligências também cobre o controle, a inspiração e a concretização da arte e de todos os tipos de invenções.

- | | | | |
|-----------|------------|-----------|---------|
| 46) Orro | 47) Oposah | 48) Odlo | 49) Olo |
| 50) Odedo | 51) Omo | 52) Osaso | |

Estas sete inteligências controlam as leis da harmonia nos reinos animal e vegetal. Eles explicam para o mago as influências da esfera de Vênus nestes dois reinos, não apenas em nosso planeta, mas também em todos os outros planetas do universo. A zona de poder e de conhecimento destas inteligências inclui o controle e a regulação do crescimento e da fertilidade em todos os planetas.

- | | | | |
|-----------|-----------|-----------|------------|
| 53) Ogego | 54) Okaf | 55) Ofmir | 56) Otuo |
| 57) Ohoah | 58) Ocher | 59) Otlur | 60) Ogileh |

As oito inteligências acima mencionadas informam o mago das invenções técnicas dos seres humanos que vivem em Vênus e em outros planetas. Acima disso, ao mago recebe detalhes sobre todas as leis que estão em vigor no planeta Vênus.

- | | | | |
|----------|-----------|------------|------------|
| 61) Gega | 62) Gema | 63) Gegega | 64) Garieh |
| 65) Gesa | 66) Geswi | 67) Godeah | 68) Guru |

As oito inteligências acima iniciam o mago nas leis dos princípios Positivo e Negativo. Além disso, eles instruem o mago na efetividade das Divinas Virtudes no planeta Vênus. Eles também revelam ao mago métodos especiais que, através da mumificação da oscilação da esfera venusiana de maneira mágico-quabbalística, trazem à tona o favor de seres da esfera de Vênus e também o favor de seres de todas as outras esferas. Estas inteligências informam o mago sobre muitas outras teorias e práticas na magia e na quabbalah.

- | | | | |
|-------------|------------|------------|------------|
| 69) Gomah | 70) Goldro | 71) Gesdri | 72) Gesoah |
| 73) Geschah | 74) Gehela | 75) Gercha | |

Estas sete inteligências permitem que o mago vislumbre a oficina da Divina Providência e o mago percebe a efetividade da Divina Providência ou do

princípio do Akasha no planeta Vênus e na esfera de Vênus. Auxiliado por estas inteligências, o mago pode contemplar toda a história da evolução de Vênus e sua esfera. O mago também é instruído por estas inteligências na quabbalah.

76) Purol 77) Podme 78) Podumar 79) Pirr

80) Puer 81) Pliseh 82) Padcheh 83) Pehel

Este grupo de oito inteligências ensina a linguagem cósmica e seu uso na esfera de Vênus. Ao mesmo tempo, o mago é informado a respeito das influências correlativas das esferas individuais no planeta Vênus e em sua esfera, e também é instruído na aplicação prática destes fatos na magia e na quabbalah.

84) Pomanp 85) Pitofil 86) Pirmen 87) Piomal

88) Piseph 89) Pidioeh 90) Pimel

O mago é instruído por estas inteligências na ordem divina do universo principalmente em relação a esfera de Vênus, em suas leis, simbolismo etc. Estas inteligências podem, além disso, iniciar o mago na magia quabbalística esférica e sua relação com o amor. O mago aprende a evocar um estado de felicidade e êxtase de amor através da quabbalah e da magia que valem na esfera de Vênus. Há muitas outras coisas que estas inteligências podem ensinar para o mago que entrar em contato com elas.

*

Estas breves dicas e descrições sem dúvida serão o suficiente para o mago experiente. É claro, eu poderia fornecer uma imagem mais detalhada de cada inteligência individual, mas devo, contudo, desistir de fazer isso por razões técnicas. Uma descrição completa de toda a zona de competência de cada inteligência individual da esfera de Vênus em sua relação com cada planeta e esfera, com o homem, com as forças do Mundo das Causas, seus métodos de trabalho etc. preencheriam um livro inteiro. Por isso, deve ser deixada ao mago a tarefa de juntar experiência prática através de contatos pessoais com estas inteligências. Entretanto, o mago é mais uma vez alertado sobre o contato constante ou permanente com apenas uma inteligência. Não importa o quanto essa inteligência possa ser bonita, não importa o quão inteligente ela possa ser, este contato frequente seria desvantajoso para o mago e resultaria lentamente no atraso em seu caminho para a perfeição.

Quando o mago pisar no planeta Vênus, ele perceberá que este planeta é habitado por lindos seres humanos que, além disso, são, se comparados com o ser humano da Terra, mais avançados em conhecimento e sabedoria, na magia, arte, literatura, tecnologia etc. O mago terá a possibilidade de enriquecer grandemente seu conhecimento e aprenderá muitos ensinamentos valiosos, métodos e dicas sob um voto de silêncio. Um mago treinado que, através da viagem mental, seja capaz de vagar pelos planetas e esferas com seu corpo mental também encontrará homens no planeta Vênus que foram iniciados na magia e na quabbalah e ele pode, caso queira, contatá-los. Diferente dos outros habitantes do planeta, ele nem mesmo precisará assumir a forma de um venusiano; os iniciados de lá serão, ainda assim, capazes de percebê-lo e explicar tudo o que

atraia seu interesse. Todo mago será inteligente e procurará manter tudo o que aprendeu em segredo, pois aos olhos dos não-iniciados, suas afirmações não seriam apenas tratadas como contos-de-fada, mas sim como fantasias que fariam as pessoas rirem dele.

7. Os Gênios da Esfera do Sol

Assumindo que o mago tenha se tornado um mestre sobre a esfera de Vênus, que apesar de seu contato com algumas inteligências desta esfera ele não tenha se tornado uma vítima de suas tentações e que ele possua um bom controle sobre as vibrações desta esfera e das anteriores, ele pode dar um passo além para aprender a conhecer e a controlar a esfera do Sol.

A vibração da esfera solar é diferente da vibração da esfera de Vênus e nem todos os magos são capazes de permanecer nesta esfera por um longo tempo, especialmente se ele for para lá em seu corpo mental durante suas projeções mentais. Fornecer uma descrição detalhada das vibrações da esfera do Sol levaria muito tempo. Contudo, o mago se tornará familiar com suas vibrações por meio de muitas visitas àquela esfera: ele aprenderá lentamente a dominá-la e ser capaz de permanecer por mais tempo em ordem de entrar em contato com os gênios de lá. Os iniciados consideram a esfera do Sol a assim chamada Esfera de Luz. É a esfera mais difícil de controlar do nosso cosmos. Quando o mago tiver aprendido a conhecê-la e a controlá-la bem, as esferas seguintes não representarão nenhuma dificuldade para ele, e será fácil tê-las sob controle.

Uma breve descrição dos gênios da esfera do Sol dará ao mago algumas diretrizes para seu trabalho prático. Os selos destes gênios devem ser desenhados na cor dourada no momento de sua primeira evocação. A graduação dada sob cada selo tem o mesmo significado que as da esfera de Vênus. Estar bem informado a respeito da influência que cada gênio possui na Zona Circundante à Terra e, de lá em nosso planeta é, do ponto de vista quabbalístico, o mais importante.

A esfera do Sol influencia toda a vida em todas as esferas e em todos os planetas. Em relação ao homem, esta influência se torna, como já foi mencionado na descrição da esfera de Mercúrio e sua ordem cósmica, óbvia no grau de vitalidade pelo qual os corpos mental, astral e físico são mantidos juntos.

A esfera solar é governada por um total de 45 gênios. Seu governante, chamado de “Mestre da Esfera do Sol” na linguagem hermética, se chama *Mettatron* na quabbalah. Nas escrituras quabbalísticas originais, *Mettatron* é chamado de “O mediador entre o homem e Deus”.

Fig. 1: Emnasut — O primeiro gênio da esfera do Sol guarda e controla o elemento original do fogo na hierarquia cósmica inteira, em todos os planetas e em todas as esferas.

Fig. 2: Lubech — O segundo gênio da esfera do Sol controla, em sua zona de poder, os fluidos elétricos que derivam do princípio do fogo em todos os planetas e em todas as esferas do nosso universo, incluído os três planos: mental, astral e físico.

Fig. 3: Teras — O terceiro gênio é responsável pela efetividade positiva e negativa do elemento fogo e dos fluidos elétricos em toda a hierarquia cósmica, em todos os planetas e em todas as esferas.

Fig. 4: Dubezh — O poder do princípio ativo, tanto no homem quanto nos reinos mineral, vegetal e animal, está sob a zona de poder do quarto gênio.

Fig. 5: Amser — O quinto gênio cuida da animação da matéria através dos princípios positivo e negativo, isto é, pela eletricidade e pelo magnetismo em nosso mundo físico e pelos fluidos elétrico e magnético em todos os planetas e esferas da nossa hierarquia cósmica.

Fig. 6: Emedetz — O sexto gênio protege e intensifica o poder reprodutivo dos homens, animais e plantas.

Fig. 7: Kesbetz — O sétimo gênio é responsável pelo crescimento do ser humano, assim como pelo crescimento nos reinos mineral, vegetal e animal.

Fig. 8: Emayisa — Manter e promover o instinto de autopreservação em todas as criaturas, é a tarefa do oitavo gênio.

Fig. 9: Emvetas — Todos os seres providos de uma mente pensante e, desta forma, também providos de consciência, independentemente de seu nível, estão sob a influência do nono gênio da esfera do Sol.

Fig. 10: Bunam — O décimo gênio é encarregado das faculdades intelectuais dos seres humanos e dos seres de todos os planetas e em todas as esferas.

Fig. 11: Serytz — O décimo-primeiro gênio nesta Hierarquia é um gênio original da esfera solar de alto nível. Ele controla o princípio do ar como o mediador entre o ativo e o passivo, isto é, o princípio equilibrador em todas as fases, em todos os seres, em tudo o que foi criado em nossa hierarquia cósmica e, além disso, o equilíbrio cósmico entre as forças do positivo e do negativo.

Fig. 12: Wybiol — É a tarefa do décimo-segundo gênio original da esfera do Sol controlar e guiar a sabedoria e o conhecimento dos homens e seres em todos os planetas e em todas as esferas.

Fig. 13: Lubuyil — A zona de poder do décimo-terceiro gênio original engloba o controle do princípio e do elemento água em todas as suas fases de causa e efeito na hierarquia inteira, isto é, em todos os planetas e em todas as esferas da hierarquia cósmica.

Fig. 14: Geler — O décimo-quarto gênio original da esfera solar é responsável por controlar o fluido magnético em seus efeitos mais sutis em todas as fases da evolução, em todos os planetas e em todas as esferas, incluindo os três planos, o mental, astral e físico.

Fig. 15: Wybitzis — O décimo-quinto gênio original controla o princípio do sentimento em todas as entidades e seres humanos que vivem em todas as esferas e em todos os planetas da nossa hierarquia cósmica.

Fig. 16: Wybalap — A efetividade do princípio da luz em todos os graus de existência e em tudo o que foi criado nos planetas e nas esferas de toda a hierarquia cósmica está sujeita à zona de competência do décimo-sexto gênio do Sol.

Fig. 17: Tzizhet — A iluminação divina, desde sua forma mais simples até sua forma mais elevada é tornada acessível pelo décimo sétimo gênio original da esfera do Sol para todos os seres humanos e todos os seres de todos os planetas e esferas, seja pela inspiração, intuição ou por qualquer outra faculdade.

Fig. 18: Dabetz — O décimo-oitavo gênio da esfera solar é responsável por transferir para os homens e para os seres de todos os planetas e esferas o reconhecimento das Divinas Virtudes e por torná-los familiares com estas virtudes e por ajudar o homem a percebê-las.

Fig. 19: Banamol — A materialização da Divina Luz Original dentro da criação de todos planetas e em todas as esferas da nossa hierarquia cósmica até a expressão mais inferior da vitalidade, pertence à zona de poder do décimo-nono gênio.

Fig. 20: Emuyir — O vigésimo gênio original da esfera do Sol controla o princípio original da saúde, isto é, a harmonia completa em relação às leis da analogia e do equilíbrio mágico nos homens e nos seres de todos os planetas e esferas.

Fig. 21: Dukeb — As leis do relacionamento pelo princípio *plus* e *minus* no universo criado, isto é, em toda a hierarquia cósmica e o controle da legalidade são responsabilidade do vigésimo-primeiro gênio original da esfera do Sol.

Fig. 22: Emtzel — As leis da dinâmica e da expansão em todos os planos de existência em todos os planetas e esferas da nossa hierarquia cósmica estão sujeitos à influência do vigésimo-segundo gênio original da esfera do Sol.

Fig. 23: Tasar — A necessidade de reprodução em tudo o que foi criado nos planetas e nas esferas do nosso universo é controlada pelo vigésimo-terceiro gênio original do Sol.

Fig. 24: Fusradu — As leis de atração e repulsão, isto é, as leis da simpatia e da antipatia são controladas em todos os planetas e em todas as esferas da nossa hierarquia cósmica pelo vigésimo-quarto gênio original do Sol.

Fig. 25: Firul — As leis da estabilidade e da coesão em todos os planetas e em todas as esferas são controladas e protegidas pelo vigésimo-quinto gênio original.

Fig. 26: Ebytzryl — A lei da gravitação ou atração, isto é, as leis do peso e da gravidade em todos os planetas e em todas as esferas são controladas pelo vigésimo-sexto gênio solar.

Fig. 27: Lhomtab — Todas as leis da transmutação em todos os planetas, em todas as esferas e em todos os planos são controladas pelo vigésimo sétimo gênio original da esfera do Sol.

Fig. 28: Tzybayol — O vigésimo-oitavo gênio original do Sol é o protetor de todas as leis da vibração e da oscilação em todos os planetas e em todas as esferas da nossa hierarquia cósmica.

Fig. 29: Gena — Todos os tipos de radiação em todos os planetas e em todas as esferas estão sujeitos à legalidade controlada pelo vigésimo-nono gênio original do Sol.

Fig. 30: Kasreyobu — A qualidade de tudo existente no mundo da criação é controlada pelo trigésimo gênio original.

Fig. 31: Etzybet — Além de outras coisas, a aderência estrita às leis universais em todas as esferas e planos está sob a zona de competência do trigésimo-primeiro gênio original.

Fig. 32: Balem — O trigésimo-segundo gênio original está encarregado de todas as leis da analogia em todas as esferas e em todos os planetas, em todas as zonas de poder da nossa hierarquia cósmica.

Fig. 33: Belemche — O trigésimo-terceiro gênio possui a tarefa de controlar as leis das aparências do nosso universo, para que elas correspondam às leis universais.

Fig. 34: Aresut — O trigésimo-quarto gênio original do Sol controla o equilíbrio em todos os planetas e em todas as esferas da nossa hierarquia cósmica.

Fig. 35: Tinas — As leis da solidificação, cristalização, fixação etc. são controladas pelo trigésimo-quinto gênio solar original.

Fig. 36: Gane — O controle da evolução dos homens e animais em nosso universo, em todas as esferas e em todos os planetas, em todas as zonas de poder, está nas mãos do trigésimo-sexto gênio original.

Fig. 37: Emtub — O destino e o Karma de tudo o que é vivente e criado, do menor ao maior, é controlado pelo trigésimo sétimo gênio da esfera do Sol.

Fig. 38: Erab — O trigésimo-oitavo gênio original é considerado um iniciador original e é, ao mesmo tempo, um guardião do tempo e do espaço em todos os planetas do nosso universo.

Nota: O mago esférico sabe que o tempo e o espaço existem apenas onde existem formas físicas e coisas criadas, sejam criaturas assim chamadas de vivas ou mortas. Por outro lado, todas as esferas, desde a Zona da Terra até às esferas mais elevadas da nossa hierarquia cósmica — porém não seus planetas —, não possuem tempo e nem espaço.

Fig. 39: Tybolyr — O trigésimo-nono gênio original da esfera do Sol é o governante de todos os ideais do homem e dos seres em todas as esferas e em todos os planetas.

Fig. 40: Chibys — O controle do desenvolvimento espiritual do homem e das entidades em todos os planetas e em todas as esferas, incluindo a evolução, legalidade e o Karma, caem sob a competência do quadragésimo gênio do Sol.

Fig. 41: Selhube — O quadragésimo-primeiro gênio original da esfera do Sol é considerado o criador de todos os símbolos originais e sua linguagem original e também como um guia de todas as ideias originais que foram concebidas.

Fig. 42: Levem — O quadragésimo-segundo gênio deve ser considerado o criador original de toda a ciência mágica e da quabbalah.

Fig. 43: Vasat — É um iniciador original no princípio da água e seu fluido magnético em todos os graus de densidade e efetividade nos homens e nos seres, em todos os planetas e em todas as esferas do nosso universo. Tudo o que foi criado e no qual o princípio da água é ativo é controlado por Vasat, o quadragésimo-terceiro gênio da esfera do Sol.

Fig. 44: Ezhabsab — Todas as criaturas que vivem na água, tanto em nossa Terra quanto em outros planetas estão sob a influência do quadragésimo-quarto gênio solar.

Fig. 45: Debytzet — É o nome do quadragésimo-quinto gênio da esfera do Sol. Todos os meios de evocação e, além disso, todos os processos de combustão, incluindo a fermentação, são controlados por este gênio.

Julgando por suas zonas de poder, os gênios originais da esfera do Sol devem ser considerados, na hierarquia cósmica, os mediadores do Criador Original do sistema planetário. Para a informação do leitor e em ordem de possibilitar uma pesquisa mais pessoal, eu apenas forneci uma ideia geral de cada gênio.

Em relação ao efeito destas ideias gerais, existem muitos paralelos que o mago fará intuitivamente por si mesmo ou ele receberá a iluminação apropriada durante seu contato com os gênios da esfera do Sol. Em todo caso, o mago obterá tanto conhecimento que lhe faltará palavras para explicar tudo em detalhes.

Assim que o mago se tornar mestre da esfera do Sol, não existirá mais nenhum problema que ele não seja capaz de solucionar da forma correta. Seu conhecimento não possuirá lacunas e através das esferas, ele será capaz de se tornar um Adepto perfeito. Para o mago familiarizado com a quabbalah, agora se torna claro o motivo pelo qual as iniciações quabbalísticas dizem que a conexão com a Divindade será realizada em Tiphareth, que é a esfera do Sol de acordo com a Árvore da Vida quabbalística, na qual o mago pode obter a união com Deus.

Como é dito na Árvore da Vida, o mago literalmente percorreu metade do caminho até Deus; isso significa que ele deve possuir controle sobre as esferas, até a esfera do Sol, que é a metade do caminho e é onde Deus o encontrará para que seja consumada a união. Neste caso, não se trata de uma conexão com um Deus personificado, mas conhecimento e sabedoria, força e poder, que serão integrados ao mago.

8. As Inteligências da Esfera de Marte

O mago que se esforçou honestamente na esfera do Sol e que agora a controla tão bem quanto as esferas anteriores, agora achará mais fácil vagar pelas três esferas seguintes e tê-las sob seu controle.

A próxima esfera na hierarquia é a esfera de Marte, que é influenciada por inteligências poderosas e que seriam perigosas para qualquer mago que não possuísse as esferas anteriores sob seu controle. Por esta razão, e também porque pode-se causar muitos danos, por exemplo, do ponto de vista da magia talismânica e também no uso dos selos das inteligências de Marte em relação ao seu poder, dinamismo e aparência, eu desisto de publicar aqui os selos das inteligências individuais positivas da esfera de Marte. Desejo mencionar apenas os nomes e a graduação. O mago esférico experiente entrará em contato com algumas destas inteligências no decorrer de suas viagens mentais para aprender sobre seus selos, nomes e zona de poder. Ao fazer isso, eu não poderei ser responsabilizado por qualquer uso indevido dos selos por uma pessoa imatura, pois as inteligências de Marte, mesmo as positivas, podem causar a morte instantânea de uma pessoa caso sejam chamadas ou evocadas sem as precauções e as preparações necessárias. Além disso, muitos selos poderiam ser mal utilizados para objetivos eróticos. A pessoa interessada no conhecimento genuíno entenderá minha atitude de fornecer somente os nomes das inteligências, pois para o mago maduro, estas informações serão o suficiente.

O especialista em astrologia saberá que a esfera de Marte, em sua aplicabilidade, predominantemente adere ao princípio de Marte, pois o amor passional, erotismo, poder sobrenatural do homem, guerras etc., dependem da influência da esfera de Marte. Para informação do leitor, menciono que as inteligências negativas que vivem na esfera do Sol e na esfera de Marte são as mais perigosas em toda a hierarquia cósmica. Sob sua zona de efetividade, estão: assassinato, homicídio, roubo, incêndios, destruição etc.

- | | |
|---------------------------|--------------------------------|
| 1. Rarum 1-10° Áries | 19. Cibor 1-10° Libra |
| 2. Gibsir 11-20° Áries | 20. Asor 11-20° Libra |
| 3. Rahol 21-30° Áries | 21. Abodil 21-30° Libra |
| 4. Adica 1-10° Touro | 22. Skorpia 1-10° Escorpião |
| 5. Agricol 11-20° Touro | 23. Vilusia 11-20° Escorpião |
| 6. Fifal 21-30° Touro | 24. Koroum 21-30° Escorpião |
| 7. Imini 1-10° Gêmeos | 25. Sagitor 1-10° Sagitário |
| 8. Kolluir 11-20° Gêmeos | 26. Agilah 11-20° Sagitário |
| 9. Ibnahim 21-30° Gêmeos | 27. Boram 21-30° Sagitário |
| 10. Ititz 1-10° Câncer | 28. Absalom 1-10° Capricórnio |
| 11. Urodu 11-20° Câncer | 29. Istria 11-20° Capricórnio |
| 12. Irkamom 21-30° Câncer | 30. Abdomon 21-30° Capricórnio |
| 13. Oksos 1-10° Leão | 31. Anator 1-10° Aquário |
| 14. Otobir 11-20° Leão | 32. Ilutria 11-20° Aquário |
| 15. Kutruc 21-30° Leão | 33. Obola 21-30° Aquário |
| 16. Idia 1-10° Virgem | 34. Pisiar 1-10° Peixes |
| 17. Abodir 11-20° Virgem | 35. Filista 11-20° Peixes |
| 18. Idida 21-30° Virgem | 36. Odorom 21-30° Peixes |

9. Os Gênios da Esfera de Júpiter

O mago não tentará entrar em contato com nenhum destes seres, a menos que ele tenha sido completamente bem sucedido em ter ao menos algumas inteligências da esfera de Marte sob seu controle, e que — como já foi dito no capítulo anterior — são todos bastante difíceis de controlar. As vibrações da esfera de Júpiter são muito mais fáceis de suportar do que as vibrações das esferas do Sol e de Marte. Portanto, o mago esférico achará mais simples contatar os gênios da esfera de Júpiter. Suas zonas de poder são abrangentes e suas influências, que são, de certa maneira, de uma natureza mais abstrata, penetram todas as esferas subordinadas até a Zona da Terra e possuem seus efeitos em todos os três planos: o mental, astral e físico.

O mago esférico que se tornou familiar com todas as esferas anteriores, seja através da evocação ou através da viagem mental e que contactou os seres individuais, gênios e inteligências estará, com toda a certeza, convencido de que pode alcançar e ganhar mais conhecimento e sabedoria pela viagem mental, isto é, com seu corpo mental nas esferas individuais e assim também na esfera de Júpiter do que poderia através de simplesmente chamar os seres, gênios e inteligências para a Terra com a ajuda da evocação. Contudo, isto não quer dizer que o mago não deva praticar evocação. Muito pelo contrário: é aconselhável praticar ambos os métodos e buscar um domínio igualmente perfeito dos dois. Se, entretanto, o mago estiver interessado em questões especiais, principalmente as de natureza espiritual, caso deseje uma melhor assimilação consciente de sutilidades, ele sempre preferirá visitar as esferas, neste caso a esfera de Júpiter, através da viagem mental.

Influenciado pelas vibrações da esfera jupiteriana, a consciência do mago é expandida; ele pode penetrar mais profundamente nas verdades reveladas a ele pelos gênios, consegue compreendê-las melhor e pode, sem grande esforço, transferir as verdades obtidas para a sua consciência física após retornar para o seu corpo físico, em nosso mundo físico. Além disso, o mago achará fácil expressar o conhecimento adquirido na esfera de Júpiter com a linguagem do intelecto. Somente a prática ensinará o mago com qual habitante da esfera ele deve entrar em contato através da viagem mental e com qual ele deve usar a evocação.

De todos os seres, anjos e gênios da esfera de Júpiter, doze são considerados como os de nível mais alto, por causa de sua zona ilimitada de poder. Sua influência trabalha em toda a hierarquia cósmica, isto é, em todas as esferas, planos e planetas e seus habitantes. Cada um destes doze gênios originais possui uma certa relação como o zodíaco e suas leis de analogia são idênticas em todas as esferas e planos da nossa hierarquia cósmica. Na ocasião de sua primeira evocação, os selos dos gênios de Júpiter devem ser desenhados na cor azul.

Fig. 1: Malchjdael — Áries — é o primeiro gênio da esfera de Júpiter, que mantém em equilíbrio o fluido elétrico em toda a hierarquia cósmica. Seu trabalho é animar tudo criado em todos os três reinos de nossa Terra e na Zona Circundante à Terra. Malchjdael controla e direciona a vontade e a atividade de cada ser humano em de todas as outras criaturas. Se o mago entrar em contato com este gênio original, ele pode aprender sobre tudo o que tem relação com isso e, além do mais, ele será familiarizado com métodos pelos quais ele poderá aumentar ou diminuir a atividade de acordo com sua vontade pela força da magia

e da quabbalah. Seguindo as instruções dadas por este gênio, o mago é capaz de criar um forte estado de crença pela magia e pela quabbalah que permitirá que ele realize milagres no mundo cósmico devido à sua atividade intensificada. Além disso, Malchjdael pode iniciar o mago no elemento original do fogo em todos os seus aspectos e analogias no micro e no macrocosmo, e fornecer a ele métodos e direcionamentos a respeito do controle completo deste elemento original em todas as suas fases pela magia e pela quabbalah, para que possa se tornar o soberano absoluto da atividade no microcosmo e no macrocosmo. Existem, contudo, muitas outras leis, sabedoria e tipos de conhecimento relacionados à atividade, fluido elétrico, elemento fogo original, princípios da luz etc. com os quais este gênio original pode não apenas tornar o mago familiar, mas que este último também ter sob seu controle através de um Abisheka apropriado, isto é, uma transferência de poder apropriada.

Na magia esférica, este gênio original é um dos mais poderosos e nenhum mago deveria falhar em contatá-lo, pois ele irá, por esta conexão, ganhar um poder na hierarquia cósmica que nenhuma outra inteligência de qualquer outra esfera poderia fornecer, talvez com a única exceção sendo as inteligências de Urano.

Fig. 2: Asmodel — Touro — é o segundo gênio original da esfera de Júpiter. Ele é responsável pela direção e controle do princípio original do amor cósmico com todos os seus aspectos e analogias, em todas as esferas e em todos os planetas da hierarquia. O mago que entra em contato com este gênio original será capaz de perceber os mistérios mais profundos do amor não apenas em seus aspectos emocionais e intelectuais, mas também do ponto de vista da sabedoria. Este gênio original explica ao mago como qualquer tipo de vibração cósmica de amor pode ser causada em qualquer esfera, tanto pela evocação quanto pela viagem mental, seja pela magia ou pela quabbalah. Todos os milagres que podem ser realizados ou causados em assuntos de amor pela magia e quabbalah, isto é, não somente em nosso mundo físico ou na Zona da Terra, mas também em todos os outros planetas e em todas as outras esferas, são tornados acessíveis ao mago por este gênio. Todas as formas de santidade que contemplam a Divindade sob o aspecto do amor são dirigidas por Asmodel e o mago esférico consciente será instruído teórica e praticamente em todos os aspectos. O mago que tiver interesse nos mistérios do amor cósmico existente em toda a hierarquia cósmica encontrará neste gênio o melhor iniciador.

Fig. 3: Ambriel — Gêmeos — é o terceiro gênio original da esfera de Júpiter e possui ao seu comando todo o conhecimento da hierarquia cósmica inteira. Ele é o supervisor da mente, do intelecto, isto é, de todo o conhecimento teórico em todos os campos da ciência. Ambriel direciona a maturidade para o conhecimento, a capacidade de percepção de cada ser em toda a hierarquia cósmica. Levando em consideração o grau de maturidade e de desenvolvimento, este gênio não apenas direciona o poder intelectual de percepção e as faculdades intelectuais do indivíduo, mas de todos os habitantes de todos os planetas. Sob sua zona de competência, estão todas as ciências e artes em todos os planetas que possuem relação com a mente e com o intelecto. O mago que contata este gênio será familiarizado, dependendo do seu grau de desenvolvimento, com um tipo de conhecimento que verdadeiramente só é acessível aos iniciados que aprenderam a trabalhar conscientemente com a esfera de Júpiter pela força do princípio do Akasha.

Fig. 4: Murjel — Câncer — o quarto gênio da esfera jupiteriana precisa controlar e manter em equilíbrio todo o fluido magnético na hierarquia cósmica. Ele é responsável pelo estado fluídico em todos os planetas e também pelo elemento água em toda a hierarquia cósmica, incluindo o nosso mundo, em seu estado físico, astral e mental. O mago pode ser inteiramente instruído por este gênio original a respeito do elemento original da água, suas funções e efeitos, em relação a toda a legalidade cósmica e em relação à magia e à quabbalah, além disso, na forma pela qual, sob a influência do fluido magnético, certas faculdades ocultas podem ser despertadas e desenvolvidas no corpo mental, por exemplo, a visão transcendental em todas as esferas e em todos os planetas. Este gênio original pode ensinar ao mago muitas outras coisas. O mago esférico que possui um comando perfeito sobre o fluido magnético pode realizar milagres com sua ajuda, coisas que os não-iniciados nunca seriam capazes de imaginar.

Fig. 5: Verchiel — Leão — todo o princípio original da doação de vida em toda a hierarquia cósmica, nos planetas e também nas esferas é controlado pelo quinto gênio original da esfera de Júpiter. Toda a vida em todas as esferas e em todos os planetas, incluindo a Terra, é dirigida por ele, seja a vida no reino vegetal, animal ou no reino humano, incluindo o corpo físico, astral e mental do homem. Se o mago entrar em contato com este gênio original, ele será instruído na forma mais elevada de magia e de quabbalah referente a toda a hierarquia cósmica. Verchiel revela ao mago métodos e práticas especiais pelas quais ele consegue sob seu controle o poder mais elevado em toda a hierarquia cósmica. Além disso, todos os milagres que podem ser realizados através da crença e do poder de convicção estão sob a zona de poder deste gênio.

Fig. 6: Hamaliel — Virgem — o sexto gênio original está encarregado de todos os princípios químicos e elementos originais em toda a hierarquia cósmica. O mago que contata Hamaliel consegue obter informações detalhadas não somente a respeito de elementos químicos conhecidos da Terra, mas também sobre elementos que provavelmente não serão descobertos antes do futuro distante. Se o mago tiver interesse, ele também pode aprender os fatos relevantes sobre os elementos existentes em todos os outros planetas de toda a hierarquia cósmica e, ainda mais, ele pode ser instruído na magia prática e na aplicação quabbalística da radiação de cada substância original do nosso sistema planetário em sua forma mental, astral e física. Isso torna possível para o mago diligente se tornar, pelo treino, um mestre perfeito do princípio original dos elementos químicos devido aos métodos e instruções precisos fornecidos a ele. Deste modo, ele se torna um alquimista mágico-quabbalístico equipado com um tipo de conhecimento do qual a chave para a sua aplicação prática é conhecida somente por alguns poucos Adeptos da Terra.

Fig. 7: Zuriel — Libra — o sétimo gênio original da esfera de Júpiter controla o princípio da fertilidade em todos os planetas com vegetação e criaturas viventes. Auxiliado por Zuriel, o mago pode aprender a entender completamente o princípio da fertilidade de toda a hierarquia cósmica. Os métodos especiais que são revelados ao mago por este iniciador original o permitem realizar milagres pela magia e pela quabbalah à vontade. O mago pode, por exemplo, fazer água correr de rochas como Moisés, transformar um deserto em um paraíso e assim por diante. Porém, o mago esférico, após ter sido iniciado por este gênio, também

não acharia difícil realizar um milagre ao contrário destes exemplos em questão de segundos. Ele então é capaz de evocar muitas outras coisas miraculosas em relação ao princípio da fertilidade à vontade. Também é bastante claro que Zuriel, o sétimo gênio da esfera de Júpiter, pode explicar os mistérios sexuais inteiros do cosmos para o mago, em todas as suas fases, reinos e esferas. Uma abordagem específica sobre esse assunto, então, se torna desnecessária aqui.

Fig. 8: Carbiel — Escorpião — o oitavo gênio controla e dirige o princípio original da irradiação em toda a hierarquia cósmica, no plano mental, astral e físico. O mago que entra em contato com Carbiel pode revelar, pela magia, pela quabbalah, ou através da metafísica mágico-quabbalística, qualquer segredo de toda a hierarquia cósmica a esse respeito e ele percebe como as várias leis do princípio original da irradiação podem ser aplicadas na prática. O mago que é capaz de controlar o princípio original da irradiação se torna um regente absoluto da hierarquia micro e macrocósmica e então estará livre para fazer livre uso prático de seu poder de acordo com suas próprias ideias.

Fig. 9: Aduachiel — Sagitário — o controle e direcionamento da legalidade original, isto é, da justiça e do equilíbrio, ou seja, da harmonia perfeita em toda a hierarquia cósmica, em todas as esferas e em todos os planetas do nosso universo, está nas mãos do nono gênio da esfera de Júpiter. O mago pode ser instruído por este gênio na sabedoria mais elevada e nos mistérios mais profundos da lei divina, justiça e equilíbrio. Ao mesmo tempo, ele aprende com Aduachiel a aplicar todas as leis do universo através da magia e da quabbalah, sem causar qualquer perturbação em seu equilíbrio.

Fig. 10: Hanael — Capricórnio — o princípio kármico original de toda a hierarquia cósmica tem sido controlado, desde o início dos tempos, pelo décimo gênio original da esfera jupiteriana, em todos os planetas e em todas as esferas. O mago com um interesse particular neste assunto pode ser informado sobre os efeitos das leis kármicas em todas as esferas e planos e ele aprenderá como, do ponto de vista mágico-quabbalístico, os princípios kármicos originais e suas leis podem ser utilizados nas várias esferas.

Fig. 11: Cambiel — Aquário — o princípio original da cristalização, condensação e endurecimento em toda a hierarquia cósmica, em todo o nosso universo, é controlado pelo décimo primeiro gênio original da esfera de Júpiter. Ainda mais, este gênio também é responsável pelo ciclo regular de todos os planetas e, assim, também, pela gravitação, a força da gravidade, o poder de atração em si. O mago pode aprender com Cambiel sobre todos os segredos da cristalização, não apenas em nosso planeta, mas também em todos os outros. Isso significa, do ponto de vista mágico-quabbalístico, que o mago aprenderá a transformar o princípio da solidificação através da alquimia, magia e quabbalah, pela vibração acelerada ou desacelerada, dependendo das qualidades da substância, para que ele possa ser capaz de transformar, se quiser, uma pedra de cascalho em um diamante ou vice versa, um diamante em uma pedra de cascalho, assim fazendo uso do conhecimento adquirido com Cambiel. Além disso, o mago é instruído por este gênio original nas leis da alquimia em sua forma mais sutil, especialmente em relação à assim chamada via seca. Ele também aprende a aplicação prática da gravitação do ponto de vista mágico-quabbalístico. Se o mago esférico desejar, ele pode transformar as rochas mais pesadas em rochas leves

como penas e será capaz de tornar objetos leves em objetos com tanto peso que nenhuma força na Terra seria capaz de levantá-las. Isso significa que este gênio original pode facilmente explicar ao mago qualquer questão da levitação e que ele conhece muitos métodos variados pelos quais o mago pode adquirir estas faculdades e ele estará satisfeito em informar o mago esférico sobre eles.

Fig. 12: Jophaniel — Peixes — o princípio original da evolução em todos os planetas, em todas as esferas e em todos os planos — o mental, astral e o físico — na hierarquia cósmica é controlado pelo décimo-segundo gênio original da esfera de Júpiter. Este gênio está dirigindo o desenvolvimento e a maturidade em todas as esferas e em todos os planetas. É difícil descrever em palavras quê tipo de experiência e quais ganhos o mago terá quando entrar em contato com este gênio. Ele será provido com uma espécie de conhecimento e sabedoria tão profundas, que dificilmente poderão ser compreendidas pelo intelecto de um não-iniciado.

10. A Esfera de Saturno

A esfera de Júpiter não foi o fim das nossas descrições sobre o sistema planetário do nosso cosmos. A próxima esfera a ser mencionada é a esfera de Saturno. Assim como a esfera marciana, esta esfera é bastante difícil de contatar e apenas o mago esférico bem treinado deveria ousar embarcar nessa empreitada, após ter passado por alguns sistemas iniciáticos diferentes com algumas inteligências originais e após ter acumulado bastante experiência no decorrer de muitos anos em suas viagens mentais para as esferas individuais e, deste modo, tendo alcançado um nível de se sentir praticamente em casa em qualquer uma delas.

Nem todo ser humano é forte o suficiente para suportar as oscilações da esfera de Saturno, uma vez que ela possui a qualidade deprimente de um pesadelo. A esfera de Saturno é, de fato, a assim chamada Esfera do Karma. Suas inteligências podem ser consideradas do ponto de vista intelecto-racional do homem como os Juizes de todos os seres, planetas e esferas. Do ponto de vista mágico-quabbalístico, o contato direto com qualquer um destes juizes não possui valor prático. Contudo, se o mago se considera maduro o bastante e bem familiarizado com as esferas, ele pode tentar entrar em contato também com as inteligências da esfera saturniana. Entretanto, desisto de fornecer qualquer descrição das inteligências individuais da esfera de Saturno, até mesmo de mencionar seus nomes e selos, pois poderia acontecer de algum ser humano presunçoso, sem pensar nas consequências, ousar chamar um ser saturniano através de uma evocação. Se, neste caso, a pessoa não for forte o suficiente para suportar a vibração daquela inteligência de Saturno, então não apenas a sua morte física, mas também a sua morte astral seria inevitável. Por isso, uma descrição geral desta esfera será o bastante para o sábio e maduro e ele irá, apesar da curta descrição, ser capaz de ter uma imagem clara da efetividade da esfera de Saturno.

As poucas inteligências de Saturno que já foram mencionadas em livros conhecidos por autores como Agrippa, Khunrath e outros, não são as inteligências mais elevadas desta esfera e possuem, em geral, apenas uma zona subordinada de competência quando comparadas com as inteligências originais genuínas da esfera de Saturno, com um número de 49 delas. As inteligências já conhecidas chamadas de Agiel, Arathron, Cassiel, Machatan, Uriel etc., portanto, não possuem tanta importância na esfera de Saturno e, de forma alguma, são inteligências originais. Entretanto, eles demonstram uma certa afeição pela Zona Circundante à Terra, são mais amigáveis com o mago e, por isso, também são mais fáceis de contatar. O que estas inteligências podem oferecer ao mago em relação a magia e a quabbalah, o mago pode ter certeza de conseguir muito mais com outras inteligências de qualquer outra esfera planetária. Falo isso a partir do ponto de vista da experiência pessoal e todo mago é capaz de descobrir a verdade destas palavras por si mesmo.

O quê, por exemplo, Arathron pode oferecer ao mago, cada um dos 360 líderes da Zona da Terra também pode, sem que o mago precise viajar até a esfera de Saturno. O mesmo vale para Agiel e às outras assim chamadas inteligências de Saturno mencionadas nos grimórios comuns. Durante projeções em meu corpo mental através da esfera de Saturno, há muito tempo atrás, eu pessoalmente encontrei Agiel e Arathron e conversei com ambos, então estou registrando aqui minha experiência pessoal.

Em relação às 49 inteligências originais da esfera saturniana, deve ser mencionado que elas são responsáveis pelo princípio Kármico original de todas as esferas, principalmente nas tarefas e efetividade de todos os seres negativos de cada esfera, começando em nosso mundo físico. De acordo com a Divina Providência, eles permitem os efeitos negativos das entidades negativas. Eles são encarregados dos poderes e dos efeitos do princípio da destruição em toda a hierarquia cósmica. Eles garantem que a justiça seja feita e — dependendo da aprovação da Divina Providência — permitem que os efeitos negativos se realizem através de seus seres subordinados. As inteligências de Saturno permitem guerras não apenas em nosso planeta, mas onde quer que o amor e o ódio existam; eles permitem que o princípio negativo trabalhe até um certo ponto e são eles quem devem julgar rigorosamente os seres humanos e entidades de todas as esferas de acordo com as ordens divinas e a legalidade. Assim, as inteligências de Saturno são consideradas os Juízes e Executores do Destino no senso mais elevado das palavras. Além disso, eles decidem por quanto tempo os magos que fizeram pactos com seres positivos ou negativos devem permanecer sob o poder destes seres.

Cada inteligência original da esfera de Saturno possui uma certa zona de poder: cada um possui um certo planeta e uma certa esfera sob seu comando. Se o mago esférico estiver interessado em aprender sobre a zona de efetividade qualquer iniciador original da esfera de Saturno, sobre sua influência e planeta subordinado, ele pode conseguir a informação correta com uma inteligência subordinada como Agiel ou Arathron. A partir do que foi dito aqui, o mago compreenderá que, na realidade, ele não precisa evitar a esfera de Saturno, mas que ele se importará menos em contatar as 49 inteligências originais. Não é prazeroso testemunhar os trabalhos de seres negativos ou assistir mentalmente como eles são controlados e punidos. Precisa-se de nervos de aço e de uma resiliência mental muito forte para isso.

É o bastante para a esfera de Saturno. Os selos de Agiel, Arathron e das outras inteligências inferiores da esfera de Saturno são bem conhecidos. Todo mago terá a precaução de não revelar os nomes e os selos das 49 inteligências originais desta esfera para qualquer pessoa imatura e compreenderá totalmente o motivo pelo qual me abstenho de dar detalhes.

11. As Esferas de Urano e Plutão

Com a esfera de Saturno, a descrição da magia geral das esferas foi concluída, isto é, a hierarquia das sete esferas conhecidas a nós foi suficientemente explicada. Contudo, o iniciado genuíno que aprendeu a se deslocar com seu corpo mental pelo universo à vontade e a suportar as diferentes oscilações e vibrações de cada esfera terá descoberto, com certeza, que além da esfera de Saturno existem numerosas outras esferas que não possuem influência direta na Terra ou na Zona da Terra; pelo menos, não em qualquer medida que seria considerada importante do ponto de vista da magia e da quabbalah.

A primeira esfera após Saturno que vale a pena ser mencionada é a esfera de Urano, cuja pequena influência alcança apenas a esfera lunar. Se o mago familiarizado com a magia das esferas estiver em uma visita à esfera da Lua, lá, ele poderá sentir os efeitos da esfera de Urano. Na Zona Circundante à Terra, esta esfera também é conhecida, mas sua influência raramente vai além da esfera lunar: normalmente, ela termina e se dissipa nesta última esfera. Esta afirmação, é claro, não possui nenhuma relação com interpretação astrológica do planeta Urano, que não pode ser tratado analogamente a isso. A esfera de Urano não terá nenhuma influência na Zona da Terra e nem em nosso planeta antes que o próximo ciclo de evolução tenha início. Ainda assim, o mago encontrará, na esfera de Urano, inteligências que podem iniciá-lo na magia e na quabbalah do macrocosmo. Não é possível dar, aqui, quaisquer detalhes ao leitor, uma vez que o momento de sua divulgação ainda não chegou. Entretanto, vale a pena mencionar a respeito disso que os verdadeiros iniciados chamam a quabbalah de *Uraniano*, isto é, a Linguagem Cósmica. Isso significa que a magia, a quabbalah e sua aplicação prática são controladas e dirigidas em todo o macrocosmo — ou seja, em nossa hierarquia cósmica — por inteligências de Urano de acordo com as leis universais. Por isso, cabe às inteligências da esfera de Urano decidir até que ponto cada ser, cada inteligência original de outras esferas é capaz de aplicar qualquer tipo de quabbalah e magia ou de ensinar suas aplicações aos magos.

O mago esférico que consegue se estabelecer na esfera de Urano, entra em contato com as inteligências originais de lá e é iniciado por elas na magia e na quabbalah; nada mais pode ser fornecido a ele por qualquer outro iniciado, qualquer outro iniciador de qualquer outra esfera ou plano, pois este mago se tornou um Adepto perfeito, um mestre genuíno, um mago e quabbalista hierárquico. Ele se tornou o mestre não apenas na Zona Circundante à Terra, mas em todas as esferas e reinos. Ele que prosseguiu até aqui na magia esférica e que também explorou todas as possibilidades da esfera de Urano pode dizer com orgulho de si mesmo que é um Adepto perfeito, que compreende completamente, no senso humano, o Livro da Sabedoria com suas 78 folhas — as cartas do tarô — e que controla perfeitamente sua lei no micro e no macrocosmo. Para este iniciado, eu também não posso oferecer mais nada.

A partir desta pequena descrição da esfera de Urano, o iniciado eventualmente perceberá quão longa é a estrada para a perfeição. Aqui termina nossa hierarquia.

Além desta, existe outra esfera, a esfera de Plutão; porém o mago, em seu estado atual de desenvolvimento, não pode se beneficiar de nada desta esfera, pois ela não possuirá efeito na Zona da Terra antes do assim chamado Segundo Dia de Brahma, o próximo ciclo de evolução. A superfície de nossa Terra então

será habitada por uma raça muito diferente de pessoas, e elas terão uma pele de coloração diferente e leis diferentes das nossas.

Durante viagens no corpo mental, eu encontrei várias outras esferas além das que já foram mencionadas, cerca de trinta delas. Estas esferas, no entanto, em seu estado atual de evolução, não possuem significância para nós seres humanos e nem para a Zona Circundante à Terra; pois elas não estão sob a zona de poder da nossa hierarquia. A amplitude deste livro não permite qualquer tipo de descrição destas esferas.

O mago perceberá que além do nosso universo, nosso macrocosmo, nosso sistema planetário, além das hierarquias e esferas que foram descritas neste livro, existem também muitas outras, universos muito mais grandiosos e que seguem forças, leis e analogias bem diferentes que as do nosso macrocosmo. Fornecer uma descrição detalhada de tudo isso é, sem exagero, impossível.

12. O Relacionamento com Seres, Gênios e Inteligências de Todas as Esferas Através da Viagem Mental

Este capítulo pode não ser necessário para o mago esférico. Contudo, nem todo leitor será capaz de colocar em prática imediatamente tudo o que ele leu neste livro. Muitos dos leitores podem, primeiro, querer aumentar seu aprendizado teórico. É para eles que estas linhas servirão como um estímulo para enriquecer seu conhecimento. O livro do autor intitulado “Iniciação ao Hermetismo” contém as instruções exatas a respeito da viagem mental e, também, para a exteriorização do corpo astral ou a assim chamada projeção astral, que são tratadas em detalhes, tanto na teoria quanto na prática. O mago não será capaz de viajar para além da Zona Circundante à Terra em seu corpo astral, já que a matriz astral é composta da substância dos elementos que, no máximo, são capazes de resistir as oscilações da Zona da Terra. Deste modo, o mago não pensará em ir com seu corpo astral para além da Zona da Terra, pois isso é algo impossível. O mago esférico que possui experiência prática, saberá que o corpo astral está confinado pela Divina Providência às leis da Zona da Terra, e que ele não pode quebrar estas leis. Além disso, o corpo astral depende do conceito de espaço. O mago comprovará isso quando visitar a Zona da Terra.

O mago pode se posicionar com seu corpo astral no mundo dos elementos e visitar qualquer lugar em nosso planeta, seja sobre ou sob a terra; seu corpo astral é até mesmo capaz de resistir as oscilações mais sutis da Zona Circundante à Terra, mas ele logo notará que não pode seguir além desta zona. Se ele ousasse deixá-la em seu corpo astral enquanto seu corpo físico permanecesse repousando no mundo físico, em contato com o corpo astral através da matriz astral, este experimento resultaria no rompimento imediato da matriz astral e, conseqüentemente, na morte física do mago. Então seria inútil tentar restaurar a matriz astral; o corpo físico se tornaria uma vítima dos elementos. Se, por outro lado, acontecesse de a projeção astral ser bem sucedida a despeito da morte física do mago, e que o corpo mental junto com o corpo astral fosse avançar para além da Zona da Terra pela força, a matriz mental seria rasgada: o corpo mental seria separado do corpo astral, com o último novamente se tornando uma vítima dos elementos no mundo astral, que consumiriam este corpo astral morto dentro de um curto período de tempo. Então, seria impossível para o mago retornar para o seu corpo astral e seu espírito seria banido para a esfera apropriada ao seu último estado de desenvolvimento. Tal ato de violência cometido pelo mago seria punido severamente pelos juízes da esfera de Saturno.

Um ato similar de violência e de catástrofe é a separação consciente da matriz astral do corpo físico ou da matriz mental do corpo mental, que já foi chamado na Bíblia de “um pecado contra o espírito”. O verdadeiro significado das palavras “contra o espírito” do ponto de vista hermético só é conhecido por algumas pessoas. Pois é verdade que casos assim são raros. Normalmente, o instinto de autopreservação é a razão pela qual os limites raramente são ultrapassados nestes casos. Além disso, cada mago possui uma inteligência agindo como seu anjo guardião e que o alerta a tempo de uma catástrofe kármica. Esta explicação, de certa forma, também ilumina a tragédia de Fausto, que é bem clara para qualquer iniciado.

Aqui estão alguns fatos a respeito da viagem mental: o mago esférico que absorveu bem o primeiro livro do autor, “Iniciação ao Hermetismo” aprendeu como separar seu corpo mental. Ele foi informado no início deste livro, o segundo do autor que, na prática, isso só é possível se ele possuir um comando perfeito sobre os fatos explicados no primeiro livro. O mago aprendeu a libertar seu corpo mental e a vagar primeiro na esfera mental do nosso mundo físico. Após um período suficiente de prática, ele estendeu suas visitas para o plano astral em volta do nosso mundo físico e depois disso, ele se tornou capaz de visitar, com seu corpo mental, qualquer lugar do nosso mundo físico que ele desejava ou gostaria de visitar, onde quer que ele quisesse que seu espírito estivesse. Então, ele visitou os reinos dos elementos, assumindo, para aquele propósito, a forma dos seres dos elementos através da força de imaginação, deste modo possibilitando que o vissem, ouvissem e sentissem. Um após o outro, ele visitou os reinos dos gnomos, o reino das ondinas, vagou pelas regiões do ar com seus silfos ou fadas e finalmente viajou para o reino das salamandras, para também ter aquela região sob seu controle. Depois disso, o mago aprendeu a elevar seu corpo mental para os planos acima, tomado pelo desejo de acessar a Zona da Terra. Algum treino depois, seu corpo mental subiu verticalmente e o mago se encontrou transferido para aquela zona, de acordo com seu desejo.

Tendo alcançado a Zona da Terra, cujas oscilações o corpo mental do mago resistiu de maneira bem sucedida, o mago logo foi cercado por seres daquela zona. Mais tarde ele foi capaz de conhecer, um após o outro, os líderes daquela Zona Circundante à Terra, cujos nomes e selos estão contidos neste livro, deste modo, fazendo contato com eles. Eles tornaram o mago familiarizado com todos os fatos referentes àquela zona e o ensinaram como ele poderia acessar o plano seguinte ao deles, isto é, a esfera da Lua. O mago é capaz de ir até a esfera da Lua sem um guia: primeiro, ele deve influenciar seu corpo mental com a cor da esfera lunar, isto é, tingi-lo com a cor branco-prateada com um toque sutil de violeta. Assim que ele estiver com seu corpo completamente impregnado com a luz branco-prateada e sutilmente violeta acumulada, ele novamente é elevado na vertical, desta vez desejando explorar a esfera da Lua. Nas primeiras vezes em que estiver tentando viajar da Zona da Terra para a esfera da Lua, o mago terá a sensação de um movimento rotatório. O treino constante acabará com essa sensação de tontura dele e a sensação de pressão na região do plexo solar também cessará. A elevação em si é instantânea: imediatamente o mago se encontrará no mar de luz branco-prateado e já estará na esfera lunar. Seu desejo de contatar as inteligências de lá não permanecerá irrealizado. Se o mago chamar, em uma vibração de cor prateada, por uma das inteligências mencionadas e descritas neste livro, ele logo a verá aparecer. O contato é o mesmo que na Zona Circundante à Terra.

Se o mago quiser que uma entidade de outra esfera realize uma certa tarefa, ele deveria traçar seus planos primeiro na Zona da Terra e não deveria se projetar até a esfera relevante sem antes ter pesado bem o assunto. Pois durante suas operações iniciais, sua consciência normalmente perde sua independência por causa da vibração de cor diferente da esfera. Apenas através do relacionamento constante com o mesmo ser o mago se acostumará com a pressão que experimenta naquela esfera e seu pensamento independente quase não será mais influenciado por ela.

Assim que o mago tiver obtido experiência com todas as 28 inteligências da esfera da Lua, ele terá se tornado mestre dela, e então ele poderá modificar sua influência dentro de si mesmo tanto pelo aumento ou pela diminuição de suas

vibrações, para se adaptar a extensão do poder dos seres com os quais ele está entrando em contato.

Durante as suas visitas iniciais à esfera da Lua, o mago perceberá que suas 28 inteligências possuem um poder de irradiação, uma expansividade interna que praticamente paralisa seu corpo mental. Para ser capaz de suportar esta influência, o mago deve assumir a vibração correspondente às inteligências originais da Lua. Isso é feito através de uma condensação adequada do poder luminoso da esfera da Lua enquanto o mago ainda estiver na Zona da Terra, pois, do contrário, o mago não seria capaz de contatar estas inteligências sem precisar temer os efeitos colaterais de paralisia.

Caso o mago tenha se tornado completamente familiar com a esfera da Lua, ele viajará, em seu corpo mental, para a próxima esfera, a esfera de Mercúrio, após ter influenciado seu corpo mental na esfera da Lua com a oscilação de cor amarelo alaranjada da esfera de Mercúrio, isto é, após ter acumulado o poder luminoso da zona de Mercúrio. Então ele entrará em contato com os gênios individuais da zona de Mercúrio, um após o outro, praticamente da mesma maneira que ele procedeu anteriormente com as inteligências da esfera da Lua. Depois de repetidas elevações para a zona de Mercúrio, não será mais necessário que o mago vá para lá a partir da esfera da Lua, pois agora ele poderá impregnar seu corpo mental com a vibração de Mercúrio enquanto ainda estiver na Zona da Terra, e ele pode viajar diretamente de lá para a zona de Mercúrio. Se ele for bem sucedido em contatar pelo menos trinta gênios daquela zona, ele será capaz de realizar uma elevação para a zona de Mercúrio diretamente do nosso mundo físico, isto é, fazendo uma impregnação de energia luminosa, ou seja, a acumulação de poder luminoso com a vibração de Mercúrio em seu corpo físico; e ele poderá se projetar direta e instantaneamente para a esfera de Mercúrio, sem precisar utilizar a Zona da Terra ou a esfera da Lua como intermediárias. No decorrer do seu relacionamento com os gênios da zona de Mercúrio, o mago não sentirá uma forte sensação ou efeito de paralisia em seu efeito de irradiação, já que a zona de Mercúrio é, de certa forma, análoga ao corpo mental, como já foi mostrado no capítulo que trata da hierarquia cósmica. O mago não deve pensar em se projetar para a próxima esfera a menos que ele tenha se tornado um mestre absoluto sobre estas três esferas, isto é, a Zona da Terra, a esfera da Lua e a zona de Mercúrio.

A razão pela qual eu enfatizo estas três esferas é que, como já foi mencionado, a Zona da Terra possui uma conexão análoga com o corpo físico, com seu destino; similarmente, a esfera da Lua tem uma conexão similar com o corpo astral, com sua maturidade, seu caráter, seu equilíbrio etc. e, por último, a zona de Mercúrio possui uma conexão equivalente com o corpo mental.

Na zona de Mercúrio, a base para viajar para as esferas mais elevadas, o mago esférico realiza a acumulação de poder luminoso da próxima esfera, a esfera de Vênus, antes de se projetar para ela. A acumulação de poder luminoso da esfera de Vênus deve resultar em uma cor verde-esmeralda maravilhosa. Se ele não tiver se tornado uma vítima das tentações na esfera da Vênus, e deste modo tiver se tornado um mestre do amor, ele poderá se projetar diretamente do mundo físico para a esfera em questão. Contudo, ele deve realizar a acumulação do poder luminoso da esfera de Vênus em seu corpo mental já ao lado do seu corpo físico.

O mesmo também vale, naturalmente, para a próxima esfera, a esfera do Sol, que é a esfera que é a mais difícil de alcançar, uma vez que todos os seres daquela esfera possuem uma forte acumulação de luz que o mago, caso não tenha

realizado uma acumulação equivalente ao poder de luz do Sol, isto é, uma acumulação equivalente a um Sol brilhante, não pode resistir às vibrações dos gênios do Sol. Se o mago contatou um gênio do Sol sem antes ter se preparado o bastante com uma acumulação apropriada de luz em seu corpo mental, o poder luminoso dos raios de luz o jogaria de volta para o seu corpo físico e sua matriz mental, como consequência, perderia seu equilíbrio, o que resultaria em desarmonias inevitáveis. Estas desarmonias logo se tornariam óbvias através de vários efeitos que a acompanhariam no corpo astral, algumas vezes até no corpo físico. Sob certas circunstâncias, um colapso nervoso seria o resultado. Porém, outras desvantagens psíquicas poderiam aparecer. Por isso, o mago considerará meu aviso absolutamente necessário e perceberá que não é possível se projetar para outras esferas sem antes conhecer suas leis de analogia e sua aplicação e sem um bom conhecimento da magia da evocação.

Após possuir a esfera do Sol completamente sob controle, o mago visitará a esfera vizinha de Marte. Para evitar qualquer perigo desde o início, apenas os nomes, não os selos, das inteligências daquela esfera foram publicados neste livro. Isso significa que a acumulação do poder luminoso para o corpo mental deve resultar em uma cor vermelho-rubi. Todo mago que aprendeu a dominar a esfera do Sol sem riscos pode visitar todas as esferas que estão além dela, uma após a outra, com uma única exceção: a esfera mais perigosa, a esfera de Saturno.

As visitas à esfera de Júpiter são realizadas da mesma maneira, exceto pela acumulação de poder luminoso, que deve resultar em uma cor azul celeste.

Caso o mago também queira visitar a esfera de Saturno, ele deve realizar a acumulação de poder luminoso apropriada em seu corpo mental, que deve ser na cor violeta-escuro.

A respeito da esfera de Urano, a acumulação de poder luminoso no corpo mental deve ser da cor lilás e para suas visitas à esfera de Plutão, a última esfera de importância, a acumulação deve ser feita na cor cinza-claro.

As outras esferas são incolores. O mago que progrediu até aqui e que aprendeu a realizar a acumulação das energias luminosas das esferas pode visitar os outros planetas sem qualquer cor especial acumulada em seu corpo mental e entrar em contato com as inteligências que vivem lá. Assim que ele se aproximar da esfera que deseja visitar, ele perceberá através da clarividência transcendental a cor daquela esfera, assim sendo capaz de executar a acumulação apropriada de energia luminosa no universo, antes de entrar na esfera em questão. Existem oscilações de cores que não podem ser comparadas com nenhuma das cores conhecidas para nós, e que, por esta razão, não podem ser descritas. Ainda assim, o olho transcendental as vê e pode fazer com que a oscilação luminosa apropriada seja invocada no corpo mental, realizando o contato com aquela esfera e com os seres que vivem ali.

Esta breve descrição deve ser o suficiente para o iniciado genuíno. Detalhes a este respeito nunca foram publicados na literatura hermética e até agora apenas alguns poucos iniciados são familiarizados com este conhecimento. O mago esférico que aprendeu a realizar tudo isso na prática sabe que os capítulos anteriores não contêm histórias fantasiosas, pois ele é capaz de se convencer da verdade sempre que desejar. Eu escrevi aqui apenas a minha experiência pessoal.

13. Talismologia Mágica

Na parte I deste livro, foram dadas curtas descrições para o carregamento de talismãs e de amuletos e algumas dicas para a sua aplicação prática. Entretanto, parece necessário relembrar o leitor de algumas instruções aqui, adicionando a elas algumas outras que podem ser novas para o mago. Neste último capítulo, decidi escrever a respeito da magia talismânica e daqueles detalhes que devem ser considerados. Muito já foi escrito sobre talismãs, ainda que muito mais poderia ser dito sobre isso do ponto de vista hermético, embora eu deva ser breve aqui por razões técnicas.

O mago experiente achará tudo o que é dito sobre este tema familiar e compreensível. Olhando para isso do ponto de vista hermético, um talismã é um meio, o mediador ou o formato material através do qual uma força, uma faculdade, um poder, uma influência etc. pode ser vinculada. Existem várias formas de vincular estas forças. Porém, algumas palavras sobre talismãs, primeiro.

O mago aprendeu a como entrar em contato com um ser, uma inteligência, um gênio etc. Ele aprendeu estas quatro maneiras:

1. Projeção mental.
 2. Evocação.
 3. Comunicação Passiva como descrito em “Iniciação ao Hermetismo”, no capítulo referente ao espiritismo.
- E
4. Talismãs.

Em relação ao formato do talismã, pode ser uma peça de joalheria, um anel, uma pedra, um amuleto, um medalhão etc. Mas outras formas também podem ser escolhidas para talismãs; as que foram mencionadas acima são, contudo, as mais comuns. A melhor maneira para o mago fazer isso é fabricar o talismã por si mesmo, sozinho, desde o início, isto é, desde seu estado fluídico, como metal derretido, até seu carregamento. Se não for possível, se o mago não possuir a “habilidade necessária” etc. ele deverá encomendar o talismã de outra pessoa, no entanto, somente em sua forma básica, crua. Após o talismã ter sido moldado no formato desejado, o mago inicia a magia talismânica em si, criando um verdadeiro talismã, um meio genuíno, com ele. O selo da inteligência com a qual o mago deseja estar em contato é gravado sobre o metal. Caso o mago não possa fazer isso por si mesmo, ele pode encomendar a gravura com um gravador cuidadoso ou com um ourives. O objeto a ser usado como talismã ou como amuleto agora está pronto para ser magicamente impregnado. O mago também pode, se quiser, levar em consideração a assinatura astrológica quando o preparar, impregnando o talismã em seguida. O grande acervo da literatura astrológica tornará fácil o trabalho de encontrar as influências estelares favoráveis. Quando for escolher o metal para o talismã, a analogia astrológica do signo zodiacal relevante deve ser considerada. Já que os signos do zodíaco também foram mencionados no capítulo que trata da hierarquia das esferas, será uma tarefa simples escolher o tipo de metal apropriado para o signo zodiacal do gênio que foi escolhido pelo mago. Mas também é possível escolher os metais em analogia às esferas planetárias (veja a tabela abaixo).

O melhor metal que se pode utilizar para os seres, gênios e inteligência de todas as esferas é o assim chamado Elektro-Magicum, uma liga dos metais apropriados para todos os planetas, como descrito em “Iniciação ao Hermetismo”, nos capítulos que lidam com condensadores fluídicos. Esta liga é mais apropriada para os seres da Zona Circundante à Terra e para os seres dos elementos no reino dos elementos. No entanto, madeira, madeira-de-lei ou chumbo também podem ser utilizados para a Zona da Terra. Em relação a esfera da Lua e suas 28 inteligências, prata deveria ser usada para a produção do talismã. Isto é feito de acordo com as leis planetárias de analogia.

- Para a zona de Mercúrio, use latão.
- Para a esfera de Vênus, cobre.
- Para a esfera do Sol, ouro.
- Para a esfera de Marte, ferro.
- Para a esfera de Júpiter, estanho.
- Para a esfera de Saturno, chumbo.

Para as outras esferas planetárias, estanho ou prata podem ser utilizadas. As analogias dadas acima em relação aos metais a serem escolhidos para a produção de talismãs são de natureza geral. Elas somente devem ser levadas em consideração pelo mago que deseja trabalhar com as analogias astrológicas. O mago experiente e bem treinado, em geral, achará dois tipos de metal o suficiente, isto é, ele usará ouro para os seres de natureza predominantemente elétrica e prata para os seres de natureza predominantemente magnética. Ele utilizará ambos os metais para seres neutros, seres que não são nem ativos e nem passivos, que não possuem nem o fluido elétrico e nem o magnético. Neste caso, duas placas pequenas, iguais em tamanho, uma delas feita de ouro e a outra feita de prata, devem ser soldadas juntas, para que um lado do talismã seja de ouro, e o outro lado, de prata — se o talismã tiver, por exemplo, a forma de um pingente.

Contudo, para um bom iniciado e para um mago esférico experiente, a questão da escolha do tipo certo de metal é de menor importância. Ele é capaz de impregnar qualquer objeto magicamente e de maneira bem sucedida com qualquer inteligência de qualquer esfera, uma vez que o contato mágico e a impregnação dos objetos que o mago escolhe dependem de sua maturidade e desenvolvimento mágico.

Normalmente, os adeptos possuem apenas um único metal favorito com o qual eles preferem trabalhar para carregar com as inteligências: eles utilizam ouro puro. Mas, é claro, isto não é realmente necessário. Qualquer tipo de talismã comum, com uma perfeita impregnação mágica, terá o mesmo efeito que um talismã feito de ouro ou joias.

A próxima coisa que o mago deve fazer é realizar a impregnação mágica do talismã. Este é o trabalho mais importante quando carregar o talismã, pois será por este ato que o talismã se tornará o implemento adequado para entrar em contato com o ser ou inteligência que o mago tem em mente. Abaixo, o mago encontrará um exemplo de procedimento para a realização de uma impregnação mágica.

Após a escolha do ser, gênio ou inteligência que parece corresponder aos seus propósitos devido às suas qualidades mágicas ou outros atributos — é melhor começar com algum ser da Zona da Terra —, e após ter gravado seu selo sobre o metal escolhido para este objetivo, o mago deve limpar o talismã com o uso dos

quatro elementos de todas as influências desfavoráveis que se ligaram mentalmente a ele quando foi materialmente moldado. Isso é realizado ao balançar algumas vezes o talismã sobre uma vela acesa, com a imaginação de que a chama queima, isto é, destrói todas as influências negativas. Além disso, o talismã deve ser mergulhado em um copo cheio com água pura, onde deve permanecer por um dia inteiro, tendo o mago concentrado o desejo de que a água purifique o objeto de quaisquer influências negativas. Um dia depois, o mago tira o talismã da água, livrando-se dela em seguida, com o desejo de que todas as influências desfavoráveis sejam levadas com a água. Agora, ele balança o talismã no ar, com movimento rotatórios, focando-se na imaginação de que o elemento ar também levará embora todas as influências negativas do talismã. Então, o mago pega um punhado de terra e o coloca sobre um pedaço de filtro de papel e, após ter colocado o talismã ali, ele enrola o papel de forma a poder segurá-lo com apenas uma mão. Agora, ele deve se concentrar na ideia de que o elemento terra, que agora cerca o talismã, removerá à força dele todas as influências negativas que ainda podem haver nele. Depois que o mago se concentrou profundamente e se convenceu de que a última influência negativa foi banida do talismã através do elemento terra, ele tira o talismã da terra, limpa-o com um pedaço de tecido que nunca foi usado antes e o enrola em um pedaço de seda violeta escura. O filtro de papel e a terra que foram utilizados nesta operação devem ser enterrados em um local de difícil acesso. Durante este procedimento, o talismã foi purificado, do ponto de vista hermético, com a ajuda dos elementos: isto significa que nenhum elemento está mais vinculado a ele e, desta forma, nenhum elemento influenciará seu carregamento.

Se o mago desejar incluir aspectos astrológicos, ele manterá o talismã na seda violeta escura até que a hora astrológica se aproxime. Quando esta hora chegar, ele realizará a carga do talismã. Ele retraçará o selo gravado com uma agulha nova, se concentrando no desejo de que através deste traço, ele atraia o interesse e a atenção do ser para aquele objeto diante dele. Durante esse processo, o mago pode, de novo e de novo, repetir em sua mente o nome da inteligência em questão e imaginar que a inteligência está transferindo, naquele momento, sua influência para o talismã. As preparações físicas, o “entrar em contato”, como é chamado do ponto de vista quabbalístico, agora chegou ao fim; O primeiro passo da impregnação mágica foi executado. Agora existem muitas possibilidades de carregamento.

O modo mais efetivo de carregamento é realizado pela evocação, isto é, conjurando a inteligência diante do círculo mágico através de rituais apropriados e pedindo para a inteligência aprovar o talismã repousando dentro ou diante do círculo mágico, isto é, jurar para o portador do talismã que o auxiliará a qualquer momento. Se a inteligência jurar fazer este favor ao portador do talismã, o mago terá alcançado o que queria e o talismã, deste modo, foi carregado. Contudo, o mago deve ter certeza de, antes de utilizar o talismã, seguir todas as recomendações que a inteligência possa ter feito a ele. Pois a inteligência pode, por exemplo, tomar precauções pedindo ao portador do talismã para realizar algum tipo de ritual com ele todos os dias, repetir certas fórmulas mágicas sobre o talismã ou desenhar certos sinais com ele, recitar certas palavras necessárias para manutenção do talismã ou manter certas coisas em segredo e assim por diante.

Se todas as coisas necessárias foram levadas em consideração quando o talismã foi carregado, seu portador poderá alcançar os mesmos efeitos com o talismã apenas que os efeitos que teria ao entrar em um contato pessoal que ele

poderia ter iniciado através da viagem mental ou da evocação. A maneira acima de carregar um talismã é um dos métodos mais efetivos na impregnação talismânica. Mas, normalmente acontece de a inteligência em questão — quando este método é utilizado para contatá-la — apenas enviar um subordinado para que ele seja vinculado ao talismã e seus nomes sejam revelados ao portador. Os efeitos desejados depois são causados por eles, sempre que seus nomes são pronunciados ou um certo sinal combinado é feito.

Outra forma de impregnar um talismã é a seguinte: o contato com a inteligência é feito através de repetidas imaginações de suas qualidades; o mago deve concentrar estas qualidades no metal, ele deve ter em mente que, neste caso, o tempo, o espaço e os efeitos estão unidos. Este método de impregnação torna necessário para o mago que ele tenha uma confiança inabalável e ele deve, além disso, possuir poder mágico o bastante para forçar a inteligência a fazer a sua vontade, isto é, causar os efeitos desejados.

Outra possibilidade é realizar a impregnação com a ajuda de um ritual. Isto é feito desenhando o selo da inteligência no ar com o talismã na mão e se concentrando na realização dos efeitos que são causados. O quabbalista, contudo, está ciente do fato de que um ritual desse precisaria ser repetido pelo menos 462 vezes antes que o contato desejado seja efetivado e o talismã se torne magicamente eficiente.

O próximo método de impregnação é o assim chamado carregamento com Volts mágicos, utilizando, para este propósito, o fluido eletromagnético. O Volt é carregado, após a sua criação, com o fluido eletromagnético. As qualidades da inteligência em questão são concentradas no centro do Volt com a ajuda da imaginação, confiança inabalável e fé, e são tão condensadas pela ação repetida que o metal do talismã absorve o Volt. Quando o processo de carregar através de Volts for repetido, o mago deve se concentrar no desejo de que a inteligência em questão esteja conectada com aquele Volt em particular e que ele trará as causas desejadas no mundo do Akasha e, com elas, os efeitos desejados.

Ainda existe mais uma forma de carregar um talismã: pela magia sexual. Mas, para evitar qualquer mal uso, este método não será tratado em detalhes aqui. O mago que foi iniciado nos mistérios superiores e para quem, desta forma, tudo é puro e sagrado, saberá como o plus e o minus no homem e na mulher podem ser utilizados para a impregnação mágica de um talismã com a ajuda de Volts.

O método quabbalístico é a última maneira possível de impregnar um talismã. O mago que foi iniciado na quabbalah pode se valer deste método. Ele pronuncia quabbalisticamente o nome da inteligência em questão sobre o talismã que foi preparado para ser carregado. Através desta ação, as qualidades da inteligência são transferidas para o talismã.

Os detalhes de um carregamento quabbalístico de um talismã será conhecido por qualquer iniciado que tenha seguido todas as instruções até este ponto e que aprendeu a contatar qualquer inteligência, não importando a qual esfera possa pertencer, assumindo que ele tenha aprendido quabbalah com algumas inteligências.

Meu terceiro livro, intitulado “A Chave para a Verdadeira Quabbalah”, contudo, fornecerá mais detalhes para o leitor a esse respeito. Isso foi o bastante sobre a impregnação mágica, o carregamento de talismãs e as bases da talismologia mágica. O leitor maduro achará estas informações o suficiente, aos imaturos, esta ciência permanecerá um segredo.

Epílogo

Com isto, entrego meu segundo trabalho para o leitor, o especialista e o mago esférico em desenvolvimento. Este trabalho descreve distintamente a prática da segunda carta do tarô. Eu já mencionei que poderia descrever muito mais os conteúdos de todos os capítulos — se isto fosse possível por razões puramente técnicas. Quem quer que, guiado pelo meu primeiro trabalho “Iniciação ao Hermetismo”, tenha adquirido o estado de maturidade através do estudo consciencioso e pelo treinamento espiritual, achará os conteúdos deste livro suficientes para sua prática posterior. Através da comunicação com as inteligências das esferas — seja pela viagem mental ou pela evocação —, o mago maduro terá a chance de alcançar o pico mais alto da magia e da quabbalah, se escolher como seu iniciador uma inteligência adequada — ser, gênio — e trabalhar de acordo com sua orientação e com antigas práticas estabelecidas. É claro, o mago não se limitará a apenas uma inteligência, mas ele viajará mentalmente através de todas as esferas e também as conhecerá pela prática da evocação mágica.

Eu felicito de coração aqueles magos esféricos que, com a ajuda deste trabalho, passaram por todas as esferas, dominando suas forças e estabelecendo contatos; pois eles avançaram muito no caminho para a perfeição. Já será uma satisfação, para mim, poder ajudar aqueles que estão, no momento, interessados apenas teoricamente — pois eles terão seu conhecimento teórico bastante aumentado examinando meu trabalho. Deste modo, cada leitor, cada teórico e, acima de tudo, todas as pessoas interessadas no conhecimento secreto, terão a certeza de que magia e, em especial a magia esférica, não são bruxaria ou feitiçaria, mas o pico do conhecimento adquirível, superando todas as outras ciências intelectuais e sendo a própria coroa da sabedoria.

Aqueles que não estão maduros e que, por esta razão, não podem conceber nem teoricamente, quem dirá praticar — este conhecimento elevado — se tornarão cientes de sua imaturidade e se absterão de qualquer criticismo.

Mesmo se alguns poucos seres humanos forem capazes de passar por este curso, meu segundo livro terá cumprido seu propósito.

Pois meus livros não pertencem à literatura que é apenas lida e que depois é deixada para se cobrir de pó em livrarias e cantos escuros de prateleiras; muito pelo contrário, meus trabalhos são destinados para servir como guias e auxílio para aqueles que amadurecerão para o hermetismo e para o alto adepto através dos séculos vindouros. No decorrer do tempo, milhões de seres humanos se aterão aos métodos indicados de ensinamento, colocando-os em prática para promover seu próprio desenvolvimento e se esforçar constantemente em busca da perfeição.

O autor

Parte III

ILUSTRAÇÕES

Ilustrações

1. Seres dos quatro Elementos.
2. Algumas Inteligências originais da Zona Circundante à Terra.
3. Os 360 líderes da Zona Circundante à Terra.
4. Inteligências da Esfera da Lua.
5. As 72 Inteligências da Zona de Mercúrio.
6. Inteligências da Esfera de Vênus.
7. Gênios da Esfera do Sol.
8. Gênios da Esfera de Júpiter.

1

Seres dos quatro Elementos

A handwritten symbol consisting of a large, stylized 'A' with a small '2' at the bottom right.

1.-Pyrhum

A handwritten symbol consisting of a stylized '3' followed by a stylized 'J'.

2.-Aphtiph

A handwritten symbol consisting of a stylized '4' with a large loop at the top right.

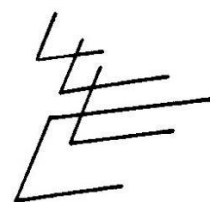
3.-Orudu

A handwritten symbol consisting of a stylized '4' with a large loop at the top right.

4.-Itumo

A handwritten symbol consisting of a stylized 'Z' with a large loop at the top right.

5.-Coroman

A handwritten symbol consisting of a stylized 'L' with a large loop at the top right.

6.-Tapheth



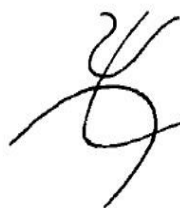
7-Oriman



8.-Amtophul



9.-Amasol



10.-Ardiphne



11 - Isaphil



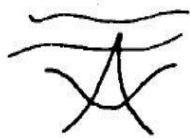
12.-Amue



13.-Aposto



14.-Ermot



15.-Osipeh



16.-Istiphul



17.-Mentifil



18.-Ordaphe



19.-Orova



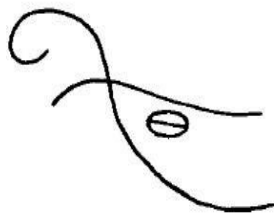
20.-Idurah



21.-Musar



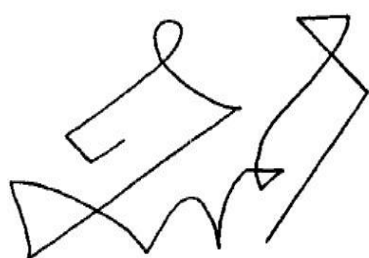
22.-Necas



23.-Erami



24.-Andimo



25.-Parahim



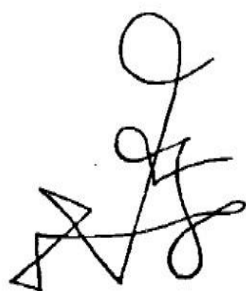
26.-Apilki



27.-Erkeya



28.-Dalep



29.-Capisi



30.-Drisophi



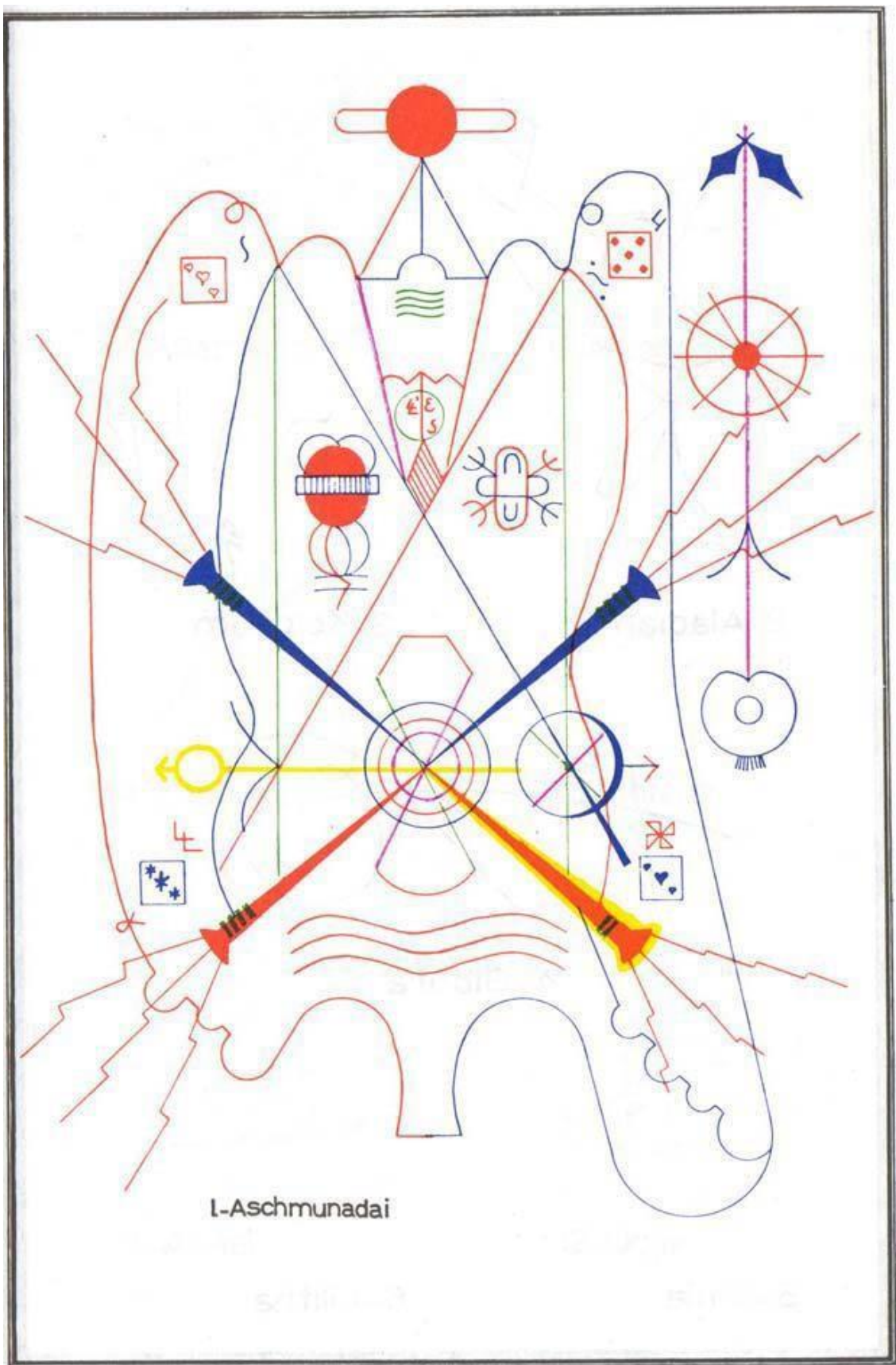
31.-Glisi

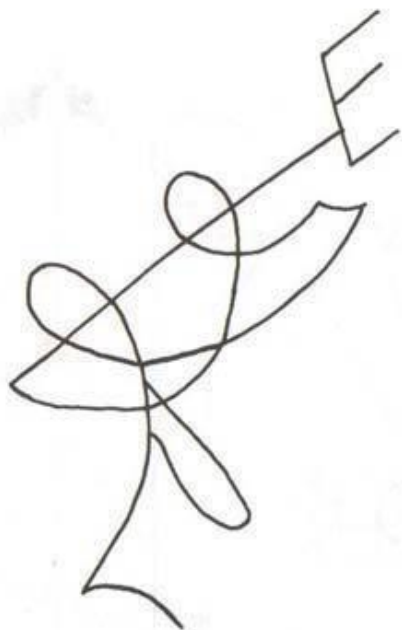


32.-Cargoste

2

Algumas Inteligências originais da Zona
Circundante à Terra

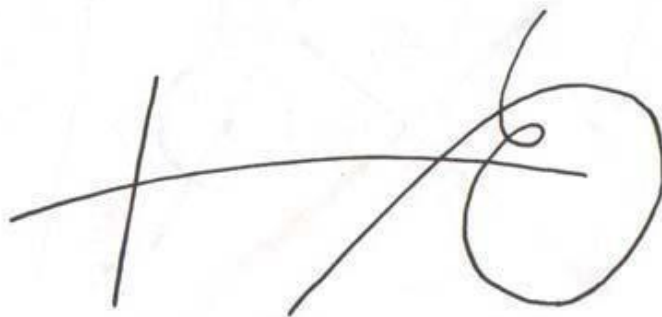




2.-Aladiah



3.-Kolorom



4.-Gibora



5.-Siilla



6.-Lilitha



7-Asamarc



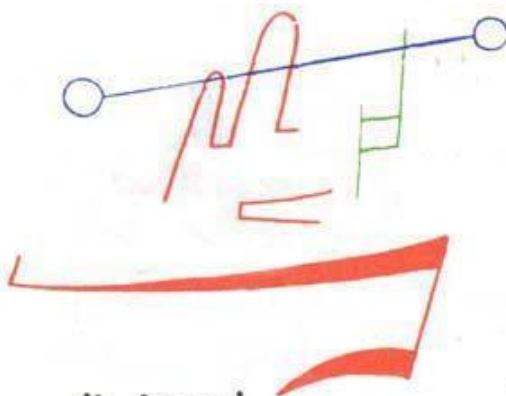
8-Aschmunadai



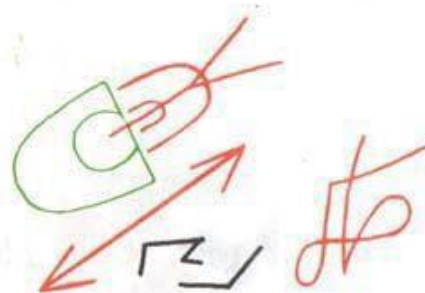
9-Emuel



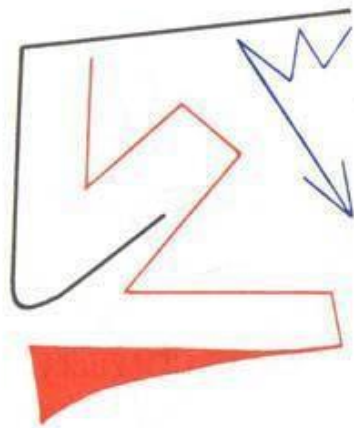
10-Ubiveh



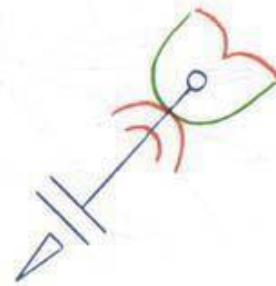
11-Asael



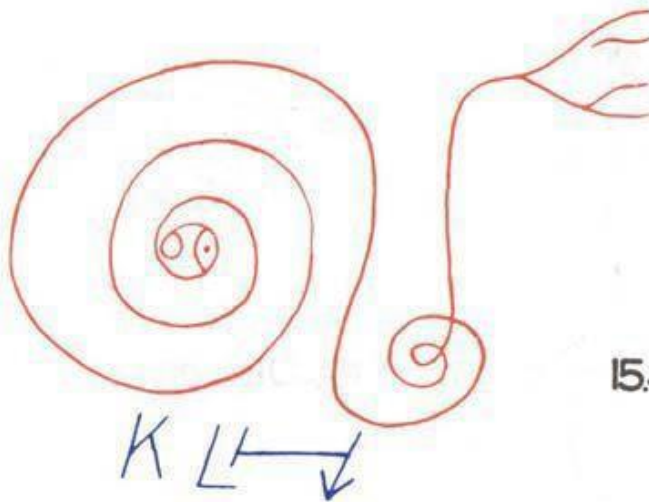
12-Gojel



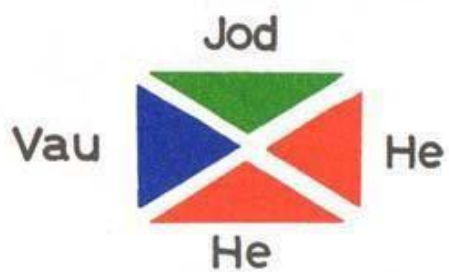
13.-Armuel



14.-Amuthim



15.-Coel



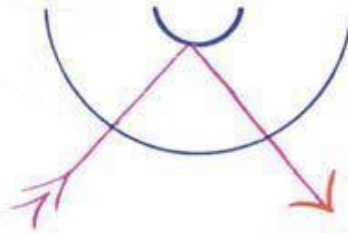
16.-



17.-Aeoiu



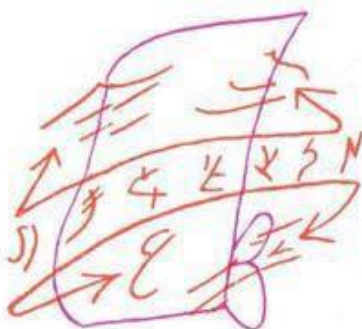
18.-Juoea



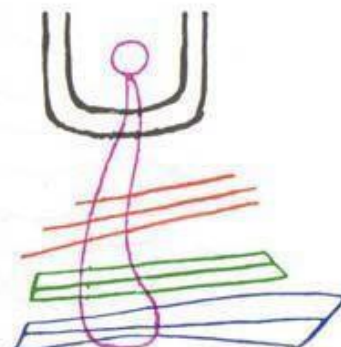
19.-Nahum



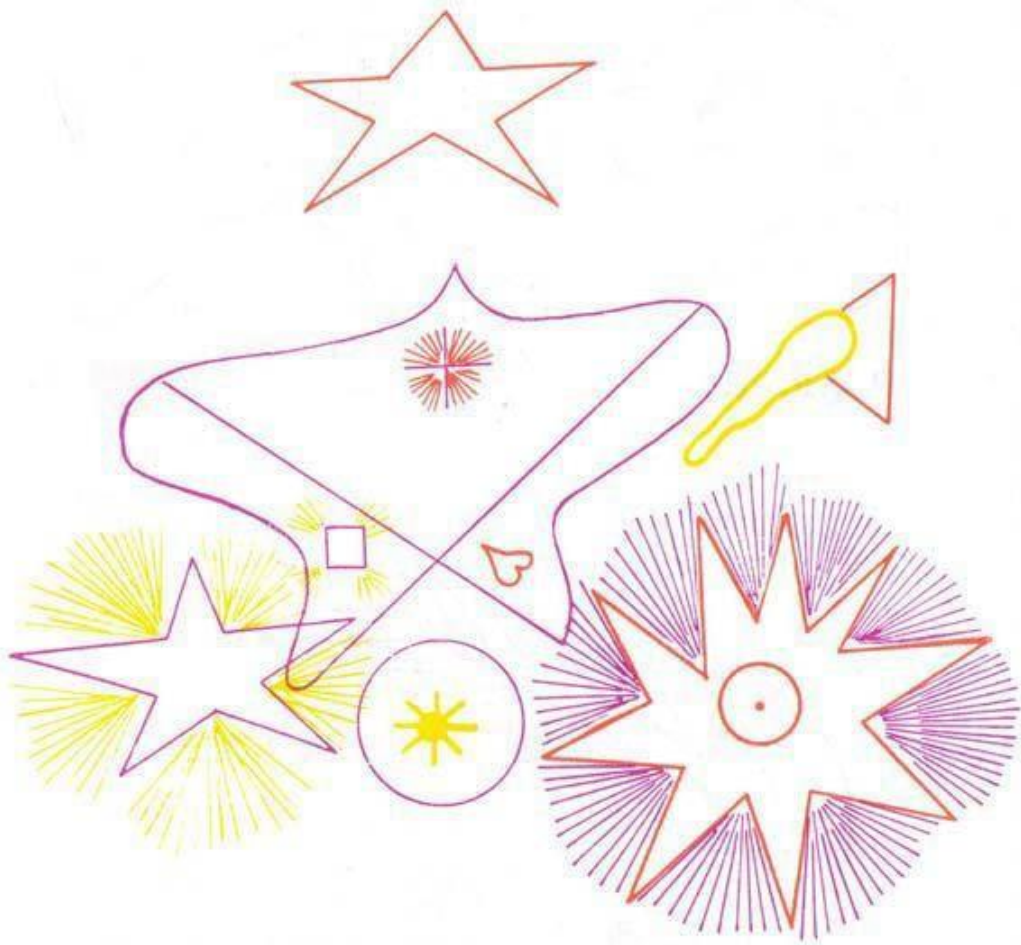
20.- Immicat



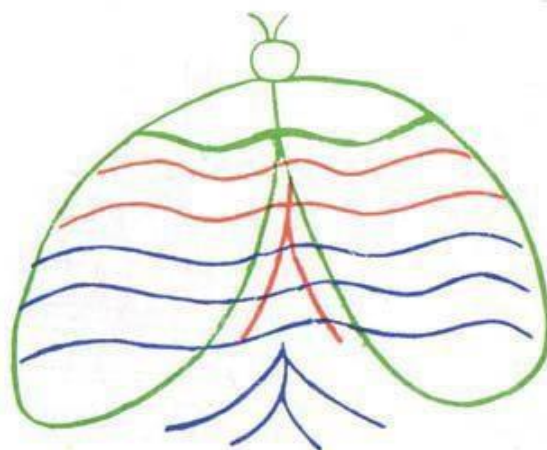
21.-Osrail



22.-Ados



23.-Sata – Pessajah



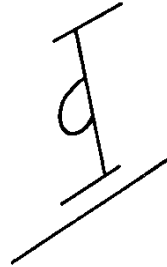
24.- Laosa

3

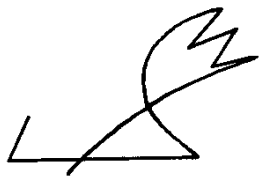
Os 360 Líderes da Zona Circundante à
Terra



25.-Morech
1°r



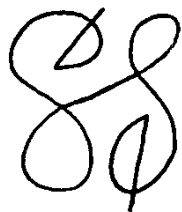
26.-Malacha
2°r



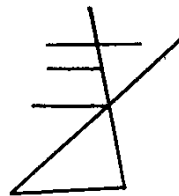
27.-Ecdulon
3°r



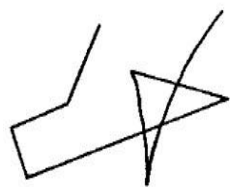
28.-Lurchi
4°r



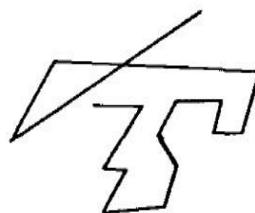
29.-Aspadit
5°r



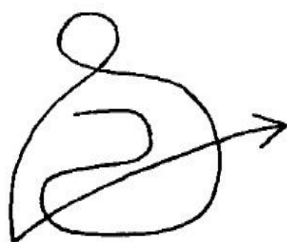
30.-Nascela
6°r



31.-Opollogon
7°_r



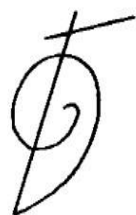
32.-Ramara
8°_r



33.-Anamil
9°_r



34.-Tabori
10°_r



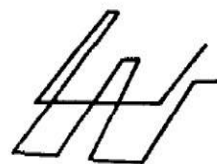
35.-Igigi
11°_r



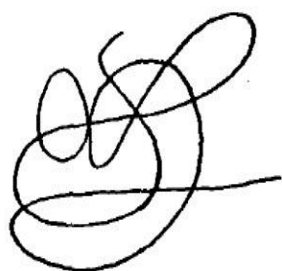
36.-Bialode
12°_r



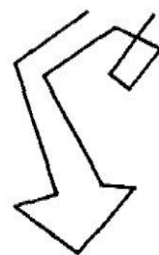
37.-Oylon
13°r



38.-Jrachro
14°r



39.-Golog
15°r



40.-Argilo
16°r



41.-Barnel
17°r



42.-Sernpolo
18°r



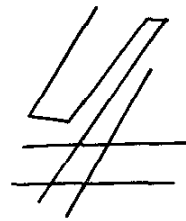
43.-Hyris
19°r



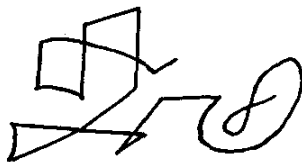
44.-Hahadu
20°r



45.-Oromonas
21°r



46.-Bekaro
22°r



47.-Belifares
23°r



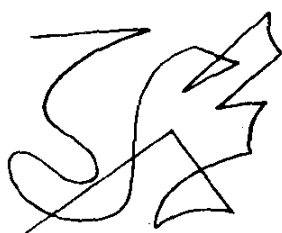
48.-Nadele
24°r



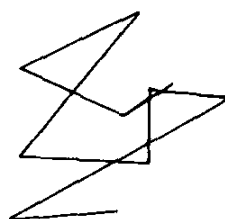
49.-Yromus
25°r



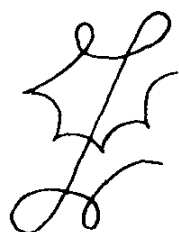
50.-Hadcu
26°r



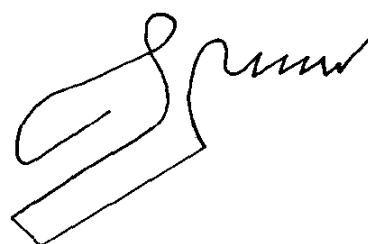
51.-Balachman
27°r



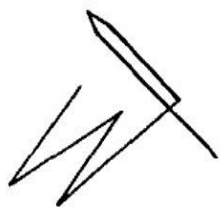
52.-Jugula
28°r



53.-Secabmi
29°r



54.-Calacha
30°r



55.-Serap
1° 8



56.-Molabeda
2° 8



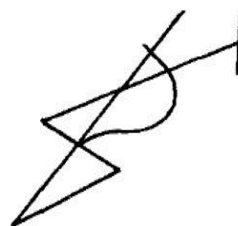
57.-Manmes
3° 8



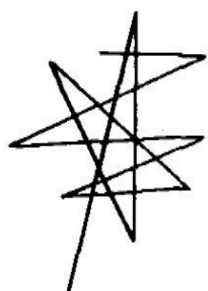
58.-Faluna
4° 8



59.-Nasi
5° 8



60.-Conioli
6° 8



61.-Carubot
7° 8



62.-Jajaregi
8° 8



63.-Orienell
9° 8



64.-Concario
10° 8



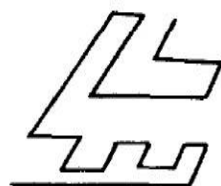
65.-Dosom
11° 8



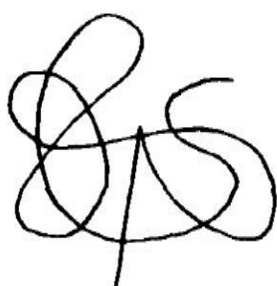
66.-Galago
12° 8



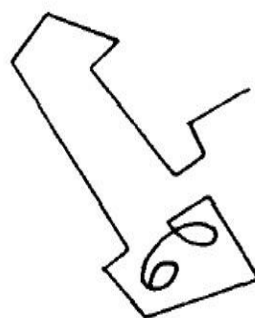
67.-Paguldez
13° 8



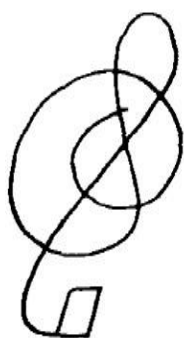
68.-Pafessa
14° 8



69.-Jromoni
15° 8



70.-Tardoe
16° 8



71.-Ubarim
17° 8



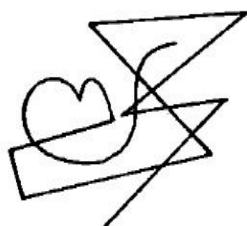
72.-Magelucha
18° 8



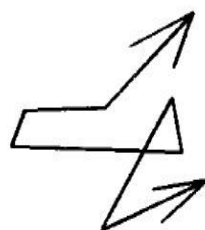
73.-Chadail
19° 8



74.-Charagi
20° 8



75.-Hagos
21° 8



76.-Hyla
22° 8



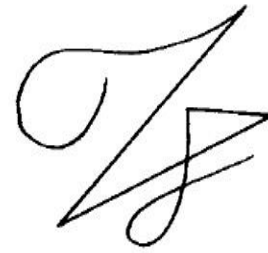
77.-Camalo
24° 8



78.-Baalto
25° 8



79.-Camarion
23° 8



80.-Amalomi
26° 8



81.-Gagison
27° 8



82.-Carahami
28° 8



83.-Calamos
29° 8



84.-Sapasani
30° 8



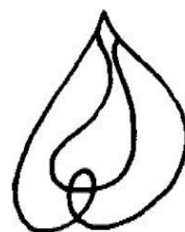
85.- Proxones
1° II



86.- Yparcha
2° II



87.- Obedomah
3° II



88.- Padidi
4° II



89.- Peralit
5° II



90.- Isnirki
6° II



91.-Morilon
7° II



92.-Golema
8° II



93.-Timiran
9° II



94.-Golemi
10° II



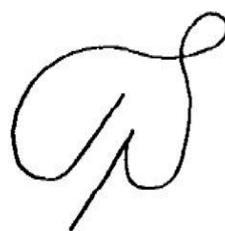
95.-Darachin
11° II



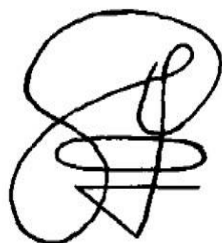
96.-Bagoloni
12° II



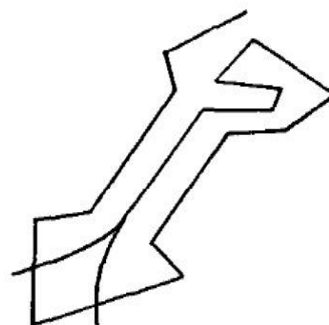
97.- Paschy
13° II



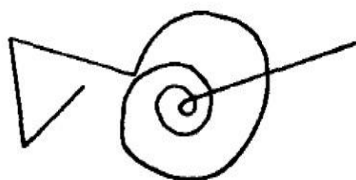
98.- Amami
14° II



99.- Pigios
15° II



100.- Cepacha
16° II



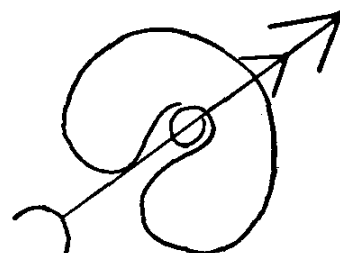
101.- Urgivoh
17° II



102.- Amagestol
18° II



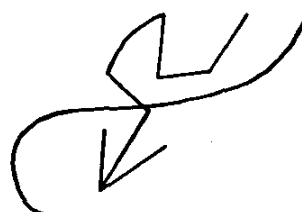
103.- Debam
19° II



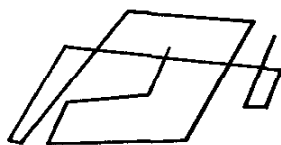
104.- Kolani
20° II



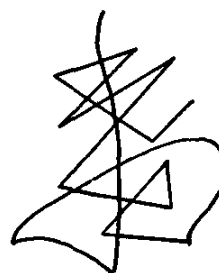
105.- Mimosah
21° II



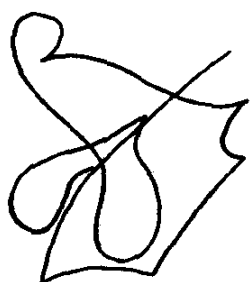
106.- Eneki
22° II



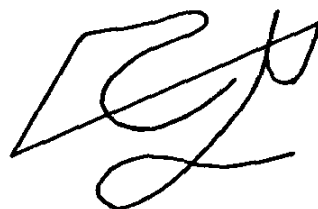
107.- Corilon
23° II



108.- Ygarimi
24° II



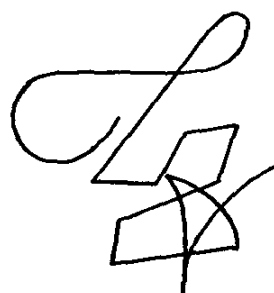
109.-Jamaih
25° II



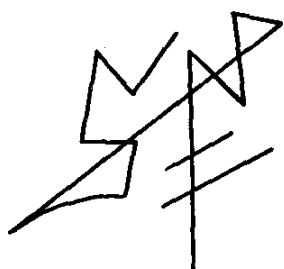
110.-Bilifo
26° II



111.-Mafalach
27° II



112.-Kaflesi
28° II



113.-Sibolas
29° II



114.-Seneol
30° II



115.- Nablum

1° ☉



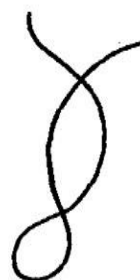
116.- Nudatoni

2° ☉



117.- Jachil

3° ☉



118.- Helali

4° ☉



119.- Emfalion

5° ☉



120.- Piroki

6° ☉



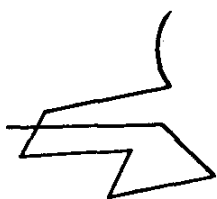
121.-Losimon

7° ॐ



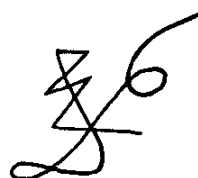
122.-Kiliki

8° ॐ



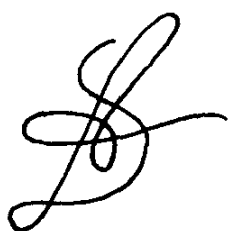
123.-Oramos

9° ॐ



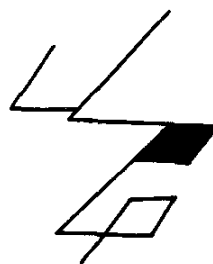
124.-Tarato

10° ॐ



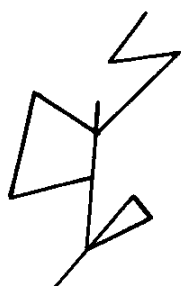
125.-Horomor

11° ॐ



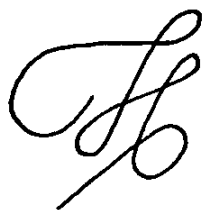
126.-Tmako

12° ॐ



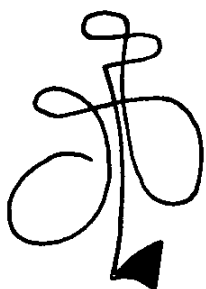
127.-Nimalon

13° ☉



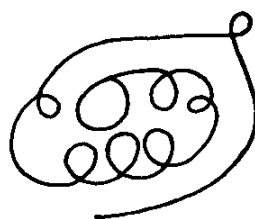
128.-Camalo

14° ☉



129.-Nimtrix

15° ☉



130.-Kalote

16° ☉



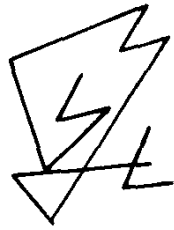
131.-Ysquiron

17° ☉

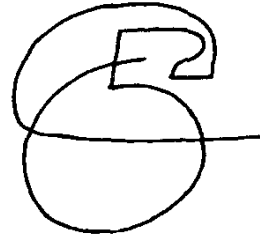


132.-Sikesti

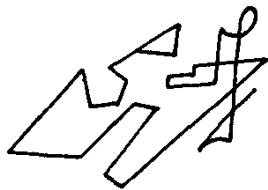
18° ☉



133.- Abagrion
19° 9



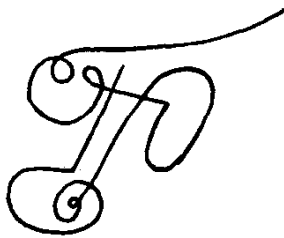
134.- Kibigili
20° 9



135.- Arakuson
21° 9



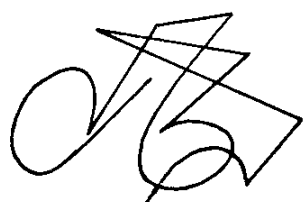
136.- Maggio
22° 9



137.- Dirilisin
23° 9

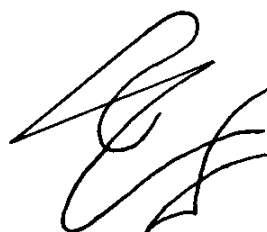


138.- Akahimo
24° 9



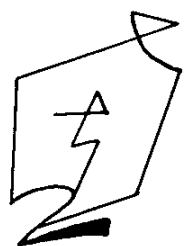
139.-Aragor

25° ୭



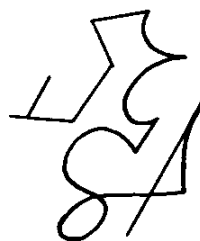
140.-Granona

26° ୭



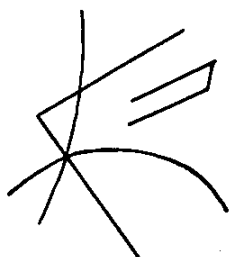
141.-Zagol

27° ୭



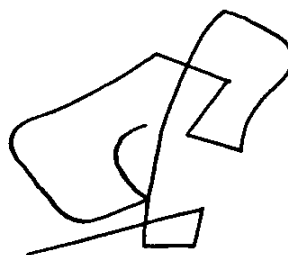
142.-Mennolika

28° ୭



143.-Forfasan

29° ୭

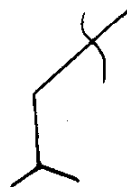


144.-CHaronthona

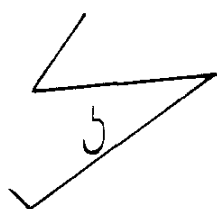
30° ୭



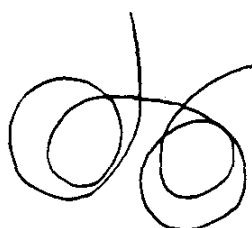
145.- Kosem
1° $\varnothing$



146.- Methaera
2° $\varnothing$



147.- Jvar
3° $\varnothing$



148.- Mahra
4° $\varnothing$



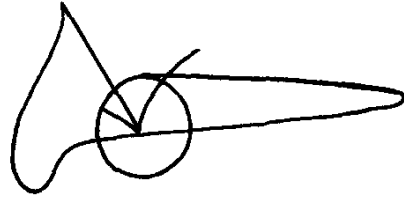
149.- Paruch
5° $\varnothing$



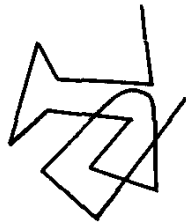
150.- Aslotama
6° $\varnothing$



151.-Kagaros
7° φ



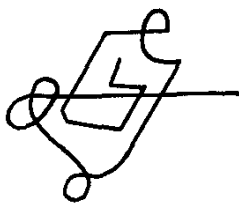
152.-Romasara
8° φ



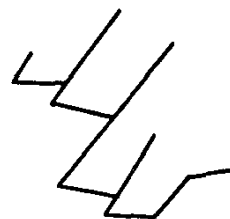
153.-Anemalon
9° φ



154.-Tabbata
10° φ



155.-Ahahbon
11° φ

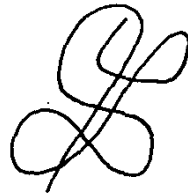


156.-Akanejonaho
12° φ



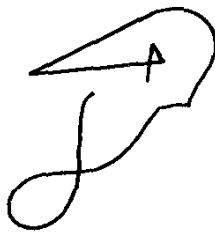
157.-Horog

13°ϕ



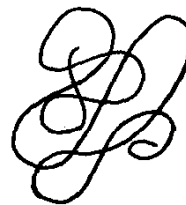
158.-Texai

14°ϕ



159.-Herich

15°ϕ



160.-Ychniag

16°ϕ



161.-Odac

17°ϕ



162.-Mechebbera

18°ϕ



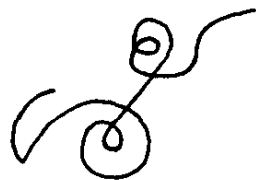
163.-Paschan

19° φ



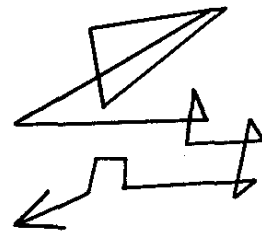
164.-Corocona

20° φ



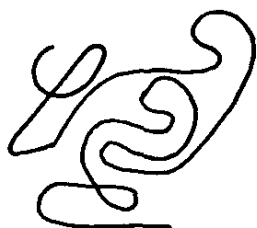
165.-Rimog

21° φ



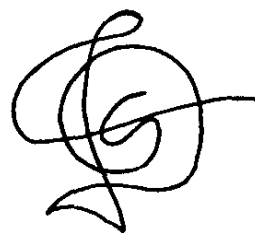
166.-Abbetira

22° φ



167.-Eralicarison

23° φ



168.-Golopa

24° φ



169. Jgakys
25° ϕ



170.-Pagalusta
26° ϕ



171.-Ichdison
27° ϕ



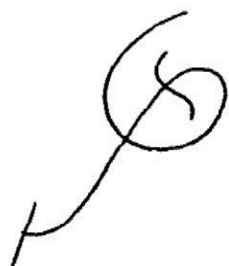
172.-Takarosa
28° ϕ



173.-Andrachor
29° ϕ

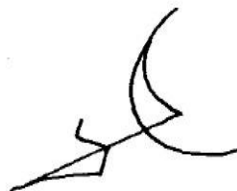


174.-Carona
30° ϕ



175.-Peresch

1° *up*



176.-Bruahi

2° *up*



177.-Moschel

3° *up*



178.-Rascheä

4° *up*



179.-Girmil

5° *up*



180.-Zagriona

6° *up*



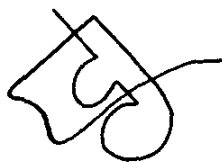
181.-Ygilon

7° *up*



182.-Alpaso

8° *up*



183.-Kirek

9° *up*



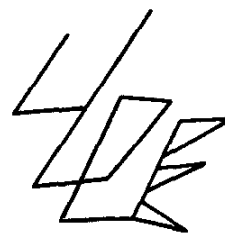
184.-Buriuh

10° *up*



185.-Yraganon

11° *up*



186.-Argaro

12° *up*



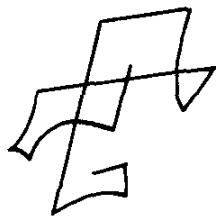
187.-Algebol

13° *mp*



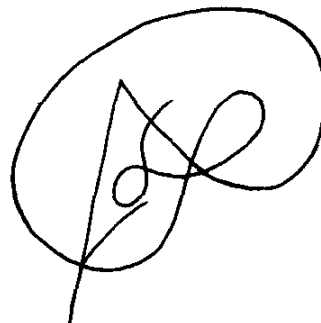
188.-Karasa

14° *mp*



189.-Akirgi

15° *mp*



190.-Basanola

16° *mp*



191.-Rotor

17° *mp*



192.-Tigrapho

18° *mp*



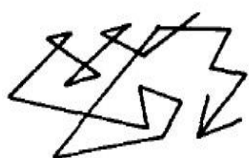
193.-Cobel

19° *mp*



194.-Hipogo

20° *mp*



195.- Iserag

21° *mp*



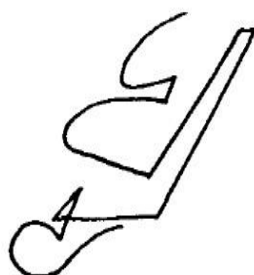
196.- Brefeo

22° *mp*



197.-Elipinon

23° *mp*



198.-Naniroa

24° *mp*



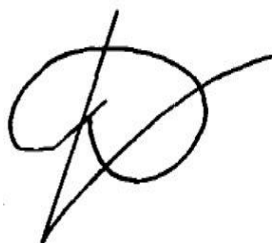
199.-Olaski

25° *mp*



200.-Hyrmiua

26° *mp*



201.- Sumuram

27° *mp*



202.-Astolitu

28° *mp*



203.-Notiser

29° *mp*



204.-Regerio

30° *mp*



205.-Thirana

1° $\approx$



206.-Apollyon

2° $\approx$



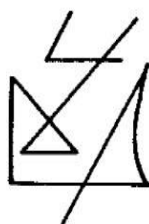
207.-Peekah

3° $\approx$



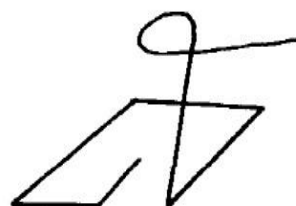
208.-Nogah

4° $\approx$



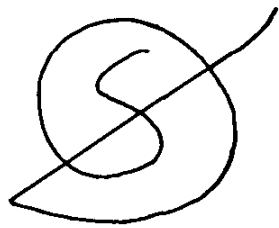
209.-Tolet

5° $\approx$



210.-Parmasa

6° $\approx$



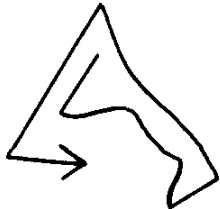
211.-Gesegos

7°



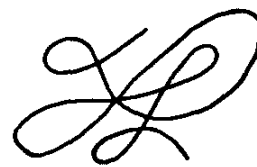
212.-Soteri

8°



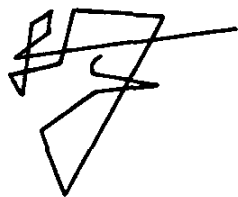
213.-Batamabub

9°



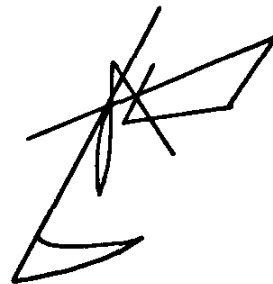
214.-Omana

10°



215.-Lagiros

11°

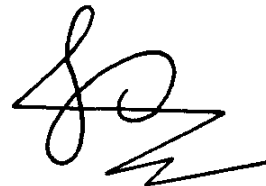


216.-Afrei

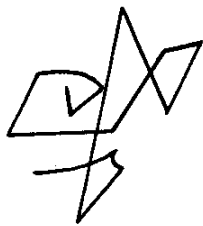
12°



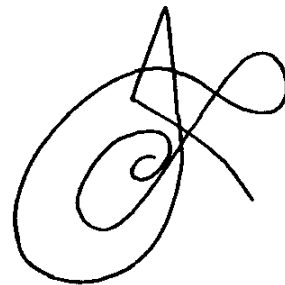
217.-Rigolon
13° 



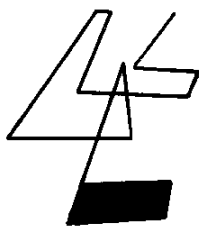
218.-Riqita
14° 



219.-Tapum
15° 



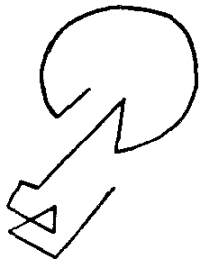
220.-Nachero
16° 



221.-Arator
17° 

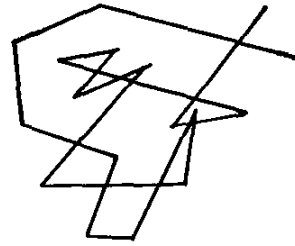


222.-Malata
18° 



223.-Arioth

19°



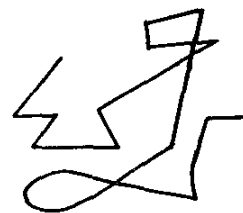
224.-Agikus

20°



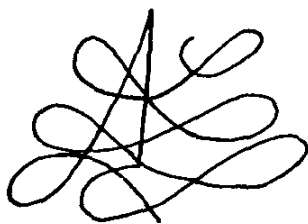
225.-CHeikaseph

21°



226.-Ornion

22°



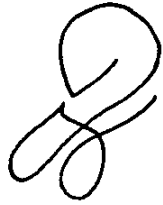
227.-Gariniranus

23°



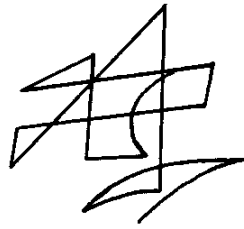
228.-Istaroth

24°



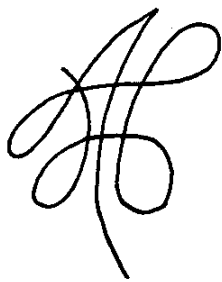
229.-Haiamon

25°



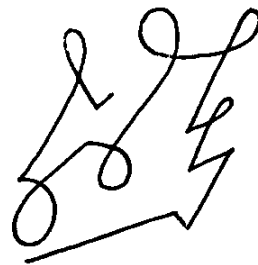
230.-Canali

26°



231.-Aglasis

27°



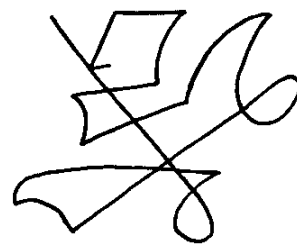
232.-Merki

28°



233.-Filakon

29°



234.-Megalogi

30°



235.-Aluph

1° *mt*



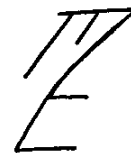
236.-Schaluah

2° *mt*



237.-Hasperim

3° *mt*



238.-Adae

4° *mt*



239.-Helmis

5° *mt*



240.-Sarasi

6° *mt*



241.-Ugefor

7° *mt*



242.-Amillee

8° *mt*



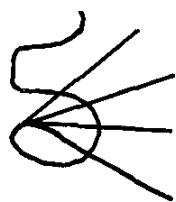
243.-Ranar

9° *mt*



244.-Caraschi

10° *mt*



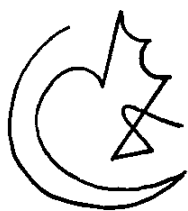
245.-Eralier

11° *mt*



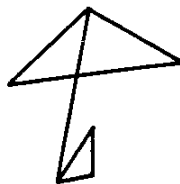
246.-Sagara

12° *mt*



247.-Trasorim

13° *mt* ↗



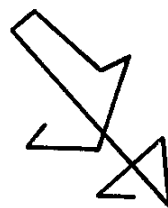
248.-Schulego

14° *mt* ↗



249.-Hipolopos

15° *mt* ↗



250.-Natolisa

16° *mt* ↗



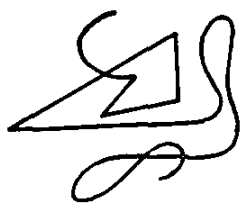
251.-Butharusch

17° *mt* ↗



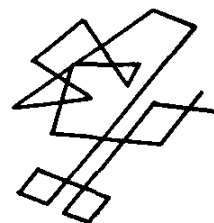
252.-Tagora

18° *mt* ↗



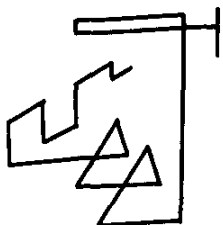
253.-Panari

19° *mt*



254.-Nagar

20° *mt*



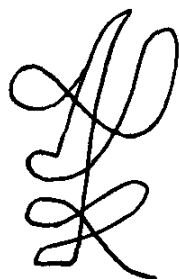
255.-Kofan

21° *mt*



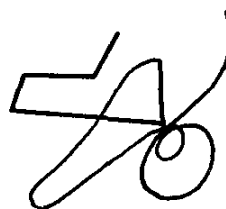
256.-Schaluach

22° *mt*



257.-Sipillipis

23° *mt*



258.-Tedea

24° *mt*



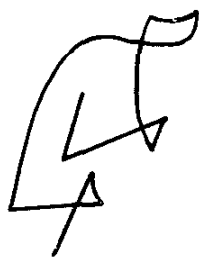
259.-Semechle

25° *mt*



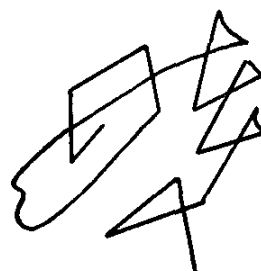
260.-Radina

26° *mt*



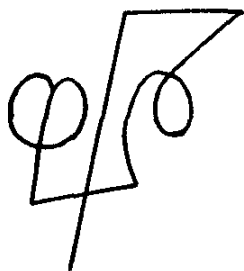
261.-Hachamel

27° *mt*



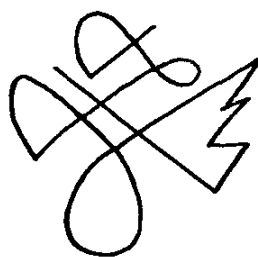
262.-Anadi

28° *mt*



263.-Horasul

29° *mt*



264.-Irmano

30° *mt*



265.-Neschamah

1° ✂



266.-Myrmo

2° ✂



267.-Kathim

3° ✂



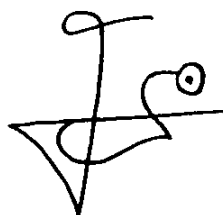
268.-Erimites

4° ✂



269.-Asinel

5° ✂



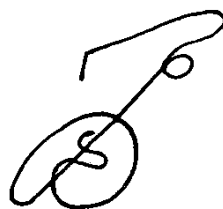
270.-Geriola

6° ✂



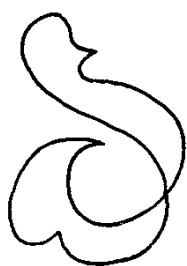
271.-Asoreg

7° ↗



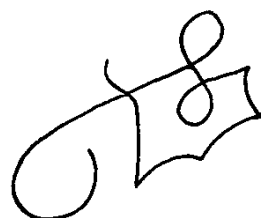
272.-Ramage

8° ↗



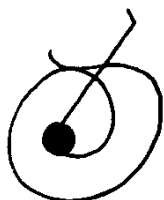
273.-Namalon

9° ↗



274.-Dimurga

10° ↗



275.-Golog

11° ↗



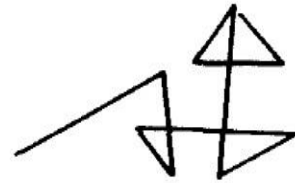
276.-Ugali

12° ↗



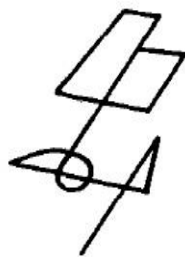
277.-Elason

13° ↗



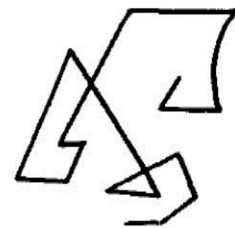
278.-Giria

14° ↗



279.-Hosun

15° ↗



280.-Mesah

16° ↗



281.-Harkinon

17° ↗



282.-Petuno

18° ↗



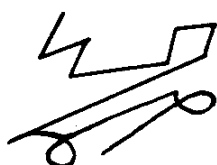
283.-Caboneton

19° ↗



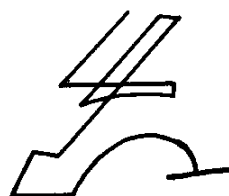
284.-Echagi

20° ↗



285.-Batirunos

21° ↗



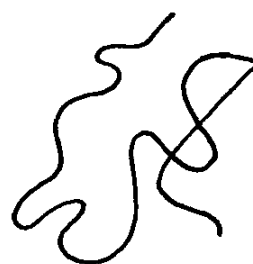
286.-Hillaro

22° ↗



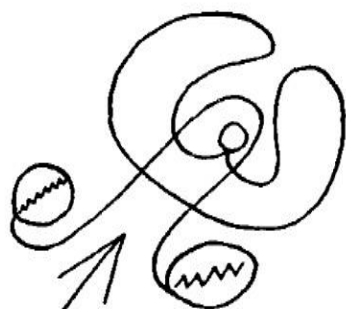
287.-Ergomion

23° ↗



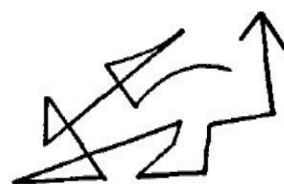
288.-Ikon

24° ↗



289.-Alosom

25° ↗



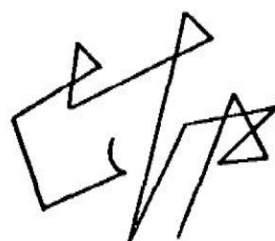
290.-Gezero

26° ↗



291.-Agasoly

27° ↗



292.-Ekore

28° ↗



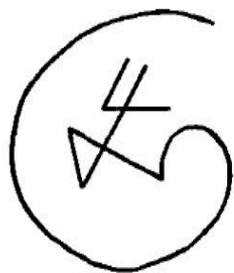
293.-Saris

29° ↗



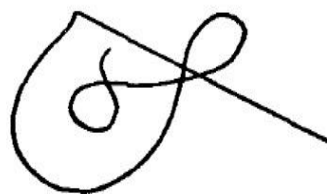
294.-Elami

30° ↗



295.-Milon

1°



296.-Melamo

2°



297.-Porphora

3°



298.-Trap

4°



299.-Jonion

5°



300.-Afolono

6°



301.-Paruchu

7°_β



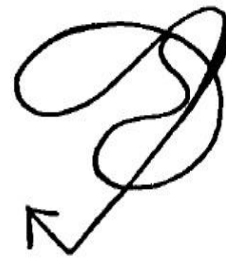
302.-Pormatho

8°_β



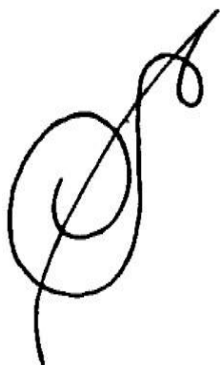
303.-Ampholion

9°_β



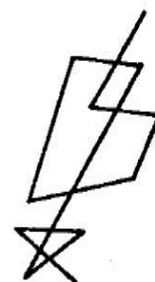
304.-Kogid

10°_β



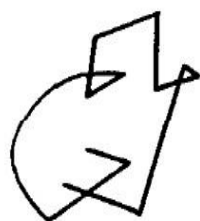
305.-Cemiel

11°_β



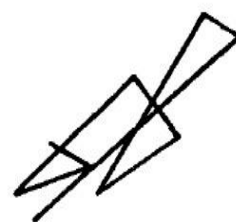
306.-Erimihala

12°_β



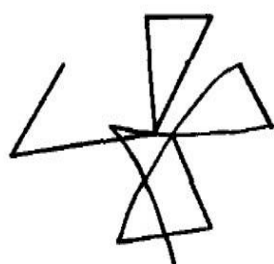
307.-Trisacha

13°



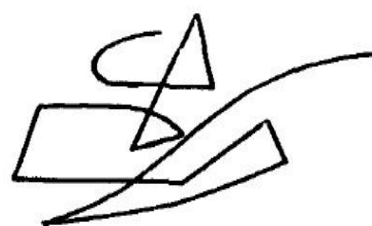
308.-Afimo

14°



309.-Garses

15°



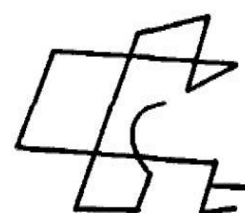
310.-Masadu

16°



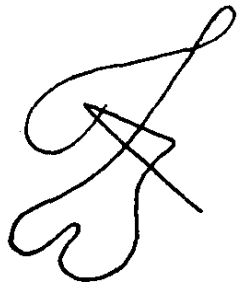
311.-Arabim

17°



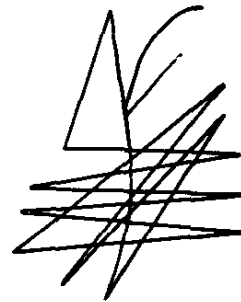
312.-Amia

18°



313.-Kamual

19° $\nearrow$



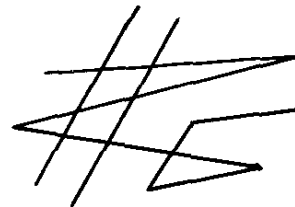
314.-Parachmo

20° $\nearrow$



315.-Cochaly

21° $\nearrow$



316.-Ybario

22° $\nearrow$



317.-Lotifar

23° $\nearrow$



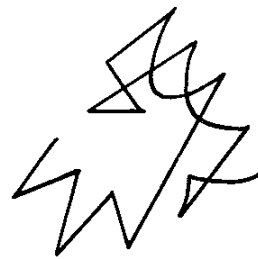
318.-Kama

24° $\nearrow$



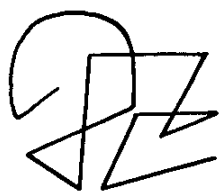
319.-Segosel

25° $\nearrow$



320.-Sarsiee

26° $\nearrow$



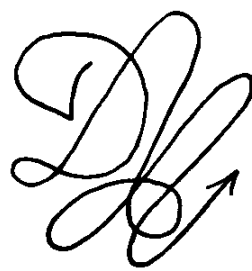
321.-Kiliosa

27° $\nearrow$



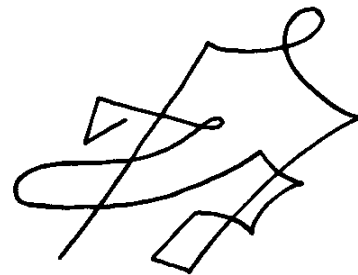
322.-Rosora

28° $\nearrow$



323.-Ekorim

29° $\nearrow$



324.-Ramgisa

30° $\nearrow$



325.-Frasis

1° ~~~



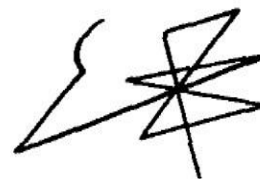
326.-Pother

2° ~~~



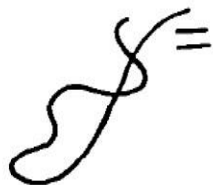
327.-Badet

3° ~~~



328.-Naga

4° ~~~



329.-Asturel

5° ~~~



330.-Liriell

6° ~~~



331.-Siges

7° ≈



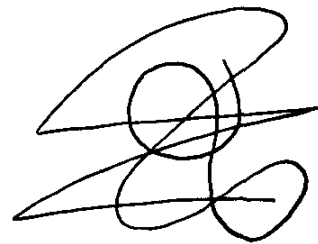
332.-Metosee

8° ≈



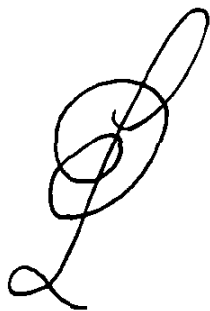
333.-Abusis

9° ≈



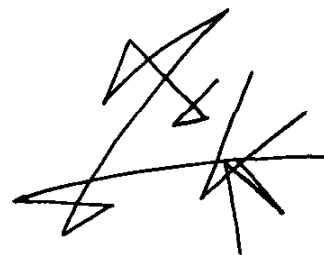
334.-Panfodra

10° ≈



335.-Hagus

11° ≈



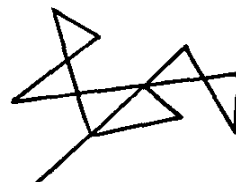
336.-Hatuny

12° ≈



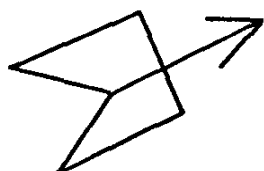
337. Gagolchon

13° ≈



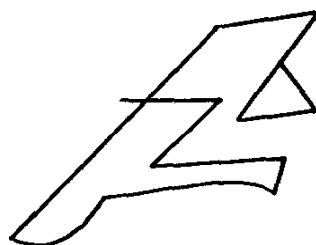
338. Bafa

14° ≈



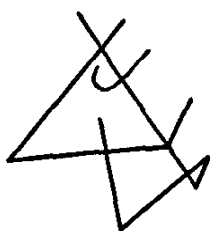
339. Ugirpon

15° ≈



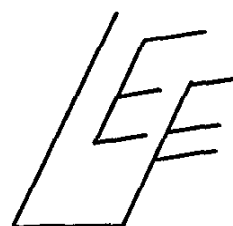
340. Capipa

16° ≈



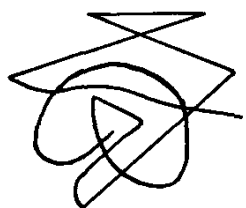
341. Koreh

17° ≈



342. Somi

18° ≈



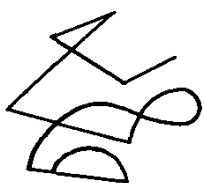
343.-Erytar

19° ≈



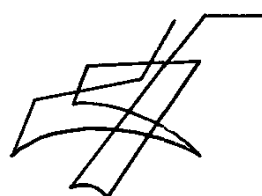
344.-Kosirma

20° ≈



345.-Jenuri

21° ≈



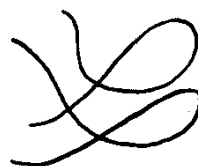
346.-Altono

22° ≈



347.-CHimirgu

23° ≈



348.-Arisaka

24° ≈



349.-Boreb

25° ~~~



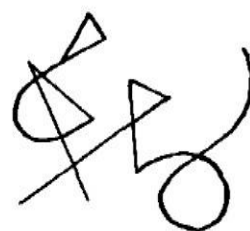
350.-Soesma

26° ~~~



351.-Ebaron

27° ~~~



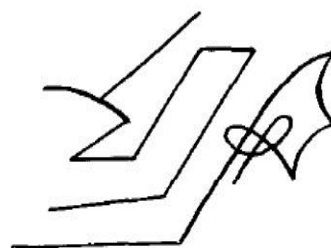
352.-Negani

28° ~~~



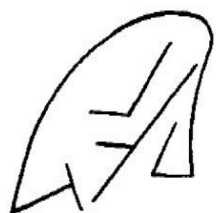
353.-Nelion

29° ~~~



354.-Sirigilis

30° ~~~



355.-Haja

1° ✕



356.-Schad

2° ✕



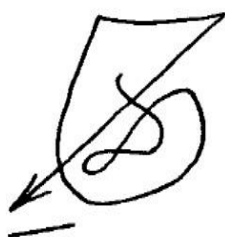
357.-Kohen

3° ✕



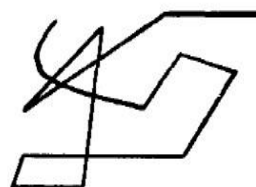
358.-Echami

4° ✕



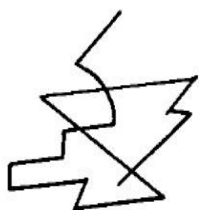
359.-Flabison

5° ✕



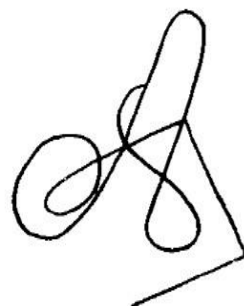
360.-Alagill

6° ✕



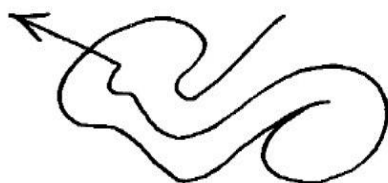
361.-Atherom

7° ✕



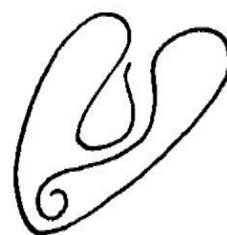
362.-Porascho

8° ✕



363.-Egention

9° ✕



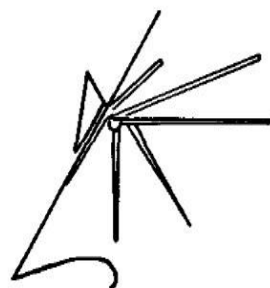
364.-Siria

10° ✕



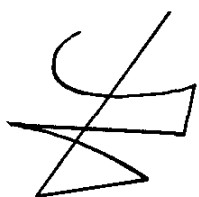
365.-Vollman

11° ✕



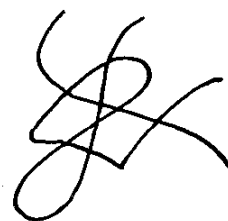
366.-Hagomi

12° ✕



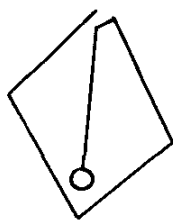
367.-Klorecha

13° ✕



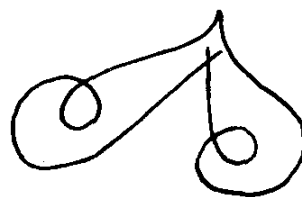
368.-Baroa

14° ✕



369.-Gomognu

15° ✕



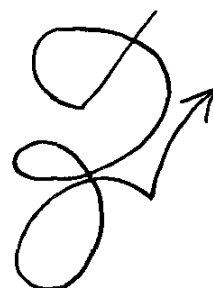
370.-Fermetu

16° ✕



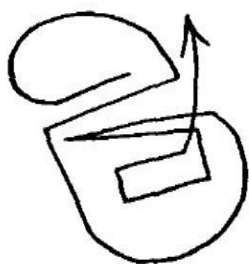
371.-Forsteton

17° ✕



372.-Lotogi

18° ✕



373.-Nearah

19° ₪



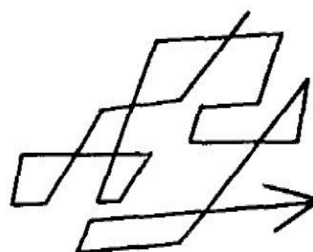
374.-Dagio

20° ₪



375.-Nephasser

21° ₪



376.-Armefia

22° ₪



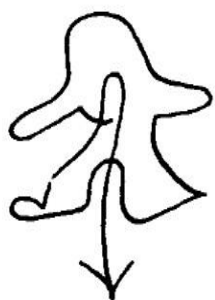
377.-Kaerlesa

23° ₪



378.-Bileka

24° ₪



379.-Ugolog

25° ✕



380.-Tmiti

26° ✕



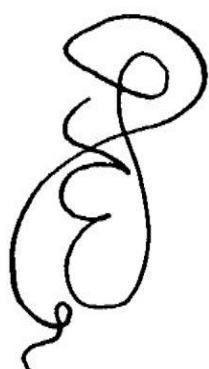
381.-Zalones

27° ✕



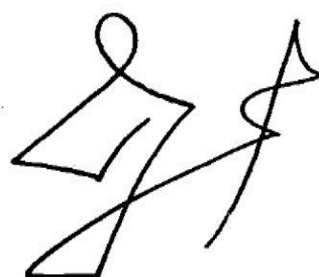
382.-Cigila

28° ✕



383.-Ylemis

29° ✕

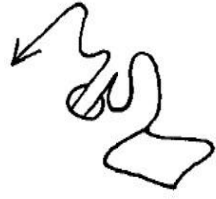


384.-Boria

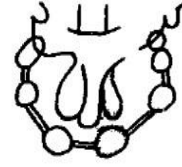
30° ✕

4

Inteligências da Esfera da Lua



1.-Ebvap



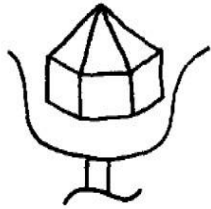
2.-Emtircheyud



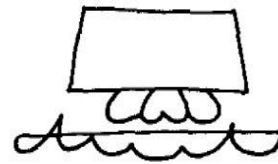
3.-Ezheseekis



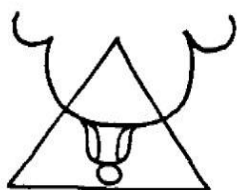
4.-Emvatibe



5.-Amzhere



6.-Enchede



7.-Emrudue



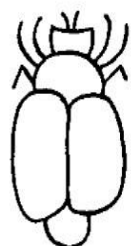
8.-Eneye



9.-Emzhebyp



10.-Emnymar



11.-Ebvep



12.-Emkebpe



13.-Emcheba



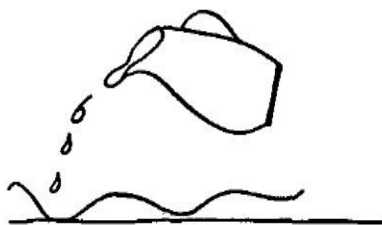
14.-Ezhobar



15.-Emnepe



16.-Echotasa



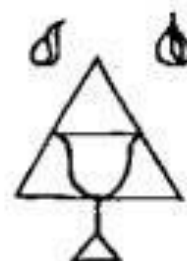
17.-Emzhom



18.-Emzhit



19.-Ezheme



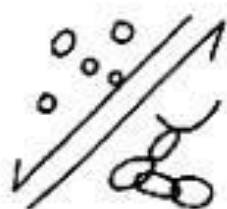
20.-Etsacheye



21.-Etamrezh



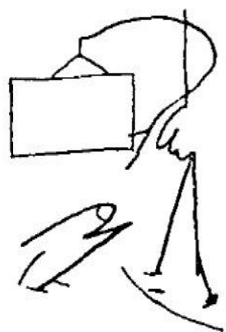
22.-Rivatim



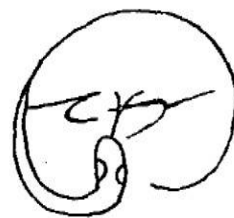
23.-Liteviche



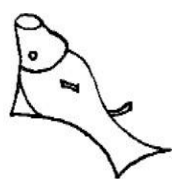
24.-Zhevekiyev



25.-Lavemezhu



26.-Empebyn



27.-Emzhabe



28.-Emzher

5

As 72 Inteligências da Zona de Mercúrio

A

E

L

TAEF

1.- Vehuiah

$0^{\circ}-5^{\circ}$
r

T M H

L

NTATE

2.- Jeliel

$6^{\circ}-10^{\circ}$
r

A

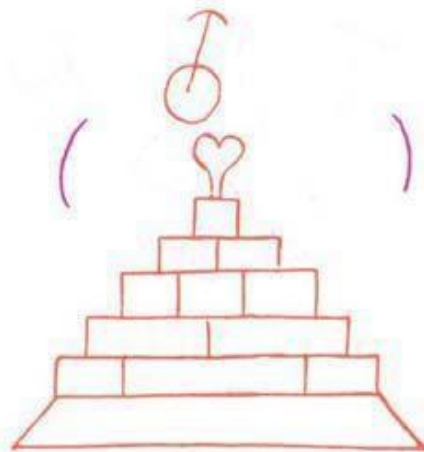
J



GTMA

3.-Sitael

11°-15°
r



(XALL)

4.-Elemiah

16°-20°
r

H

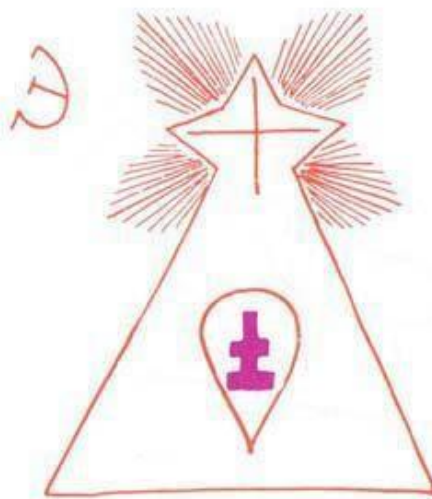
F



AFGFKH

5.-Mahasiah

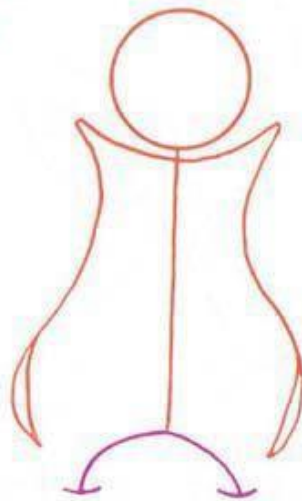
21°-25°
r



GTRA

6.-Le| ahel

26°-30°
r



HKAX

7.-Achaiah

31°-35°

1°-5°8

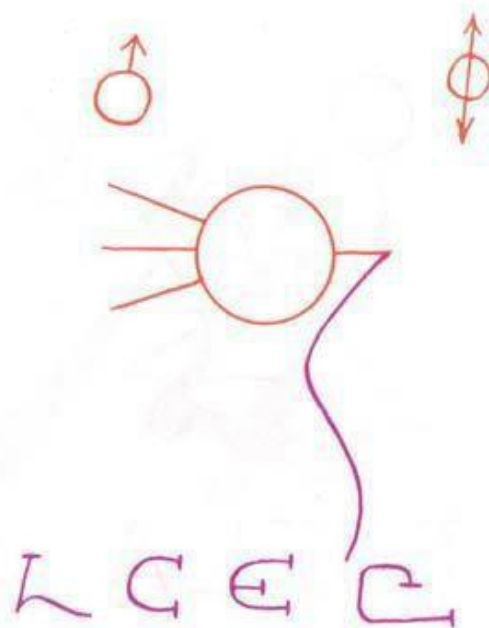


QKFA

8.-Kahetel

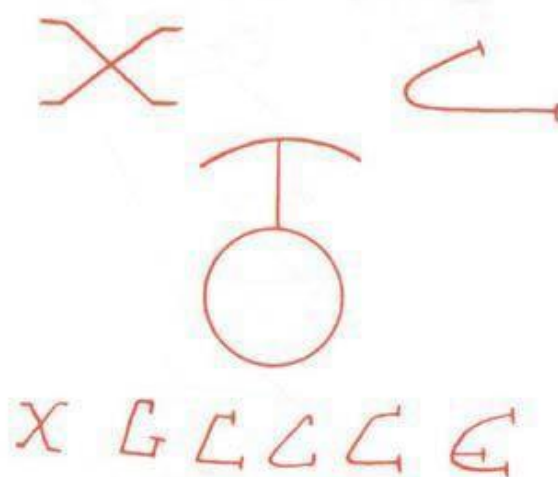
36°-40°

6°-10°8



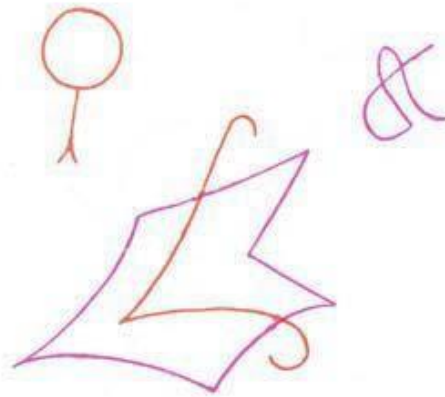
9.-Aziel

41°-45°
11°-15°8



10.-Aladiah

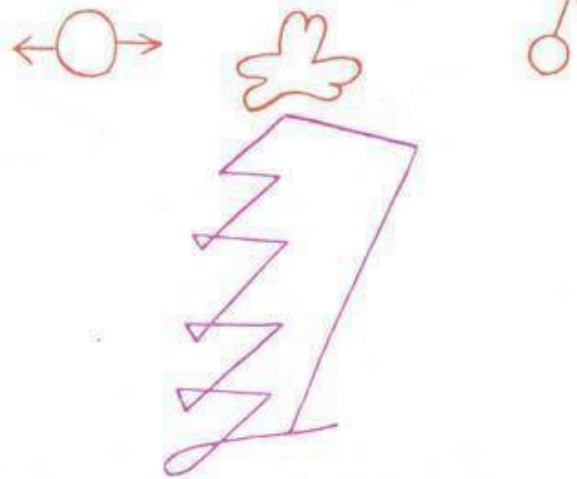
46°-50°
16°-20°8



THELA

11.-Lauviah

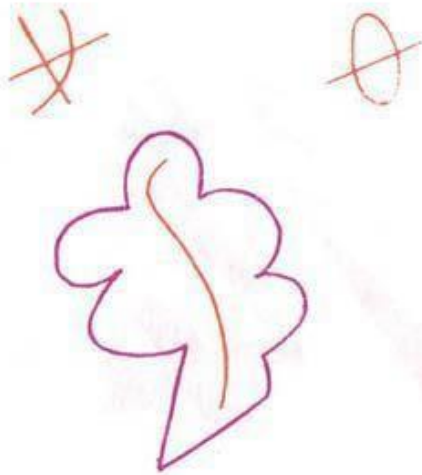
51°-55°
21°-25°8



TAEEL

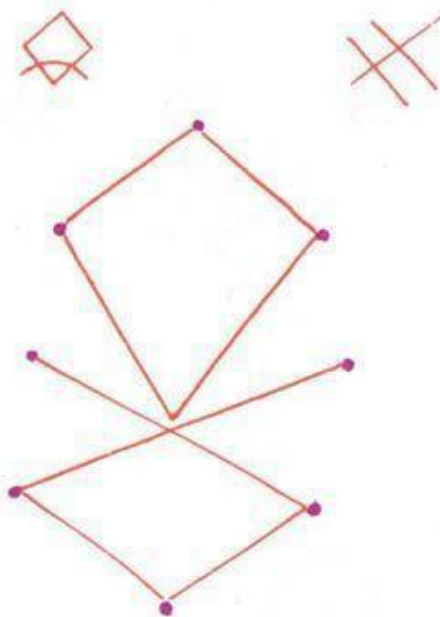
12.-Hahaiah

56°-60°
26°-30°8



15.-Haniel

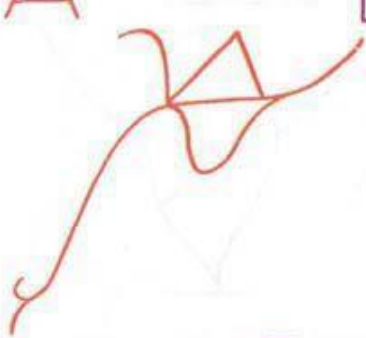
71°-75°
11°-15°*II*



TIDK

16.-Hakamiah

76°-80°
16°-20°*II*

A E

 A DOTE E

17.-Lanoiah

81° - 85°
 21° - 25° *z*

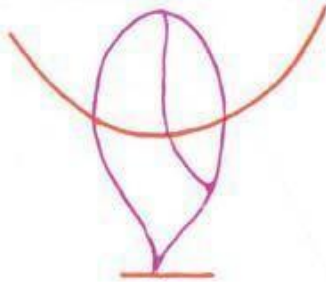
 TOD

 Q DATT

18.-Kaliel

86° - 90°
 26° - 30° *z*

EADF



XUTFA

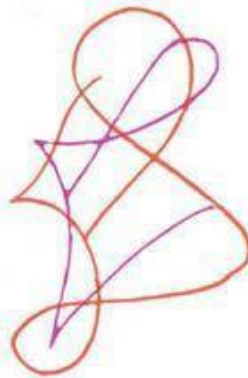
19.-Leuviah

91°-95°

1°-5° 9

D

AEEU



DTTFAN

20.-Pahaliah

96°-100°

6°-10° 9



21.-Nelekael

101°-105°

11°-15° ☉

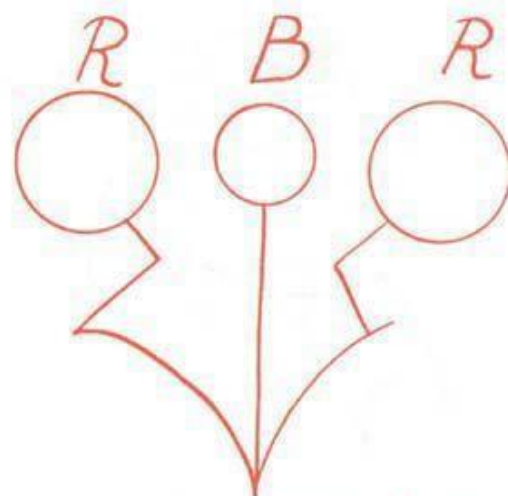


STUSA

22.-Jeiaiel

106°-110°

16°-20° ☉

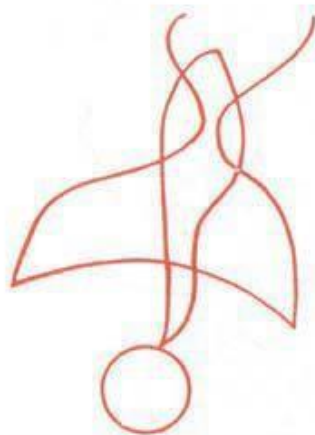


AQUFKH

23.-Melahel

111°-115°

21°-25° 9



KBDTERE

24.-Hahuiah

116°-120°

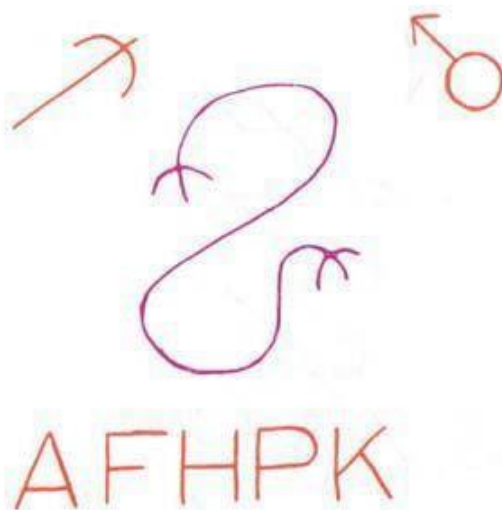
26°-30° 9



25.- NithHaiah

121°-125°

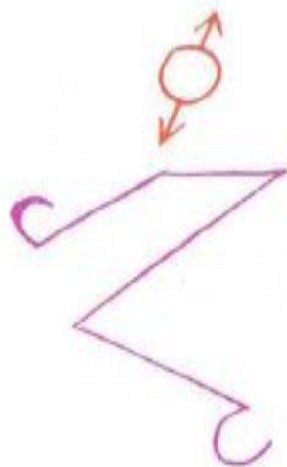
1°-5° φ



26.- Haaiah

126°-130°

6°-10° φ



AOSKS

27.-Jerathel

131°- 135°

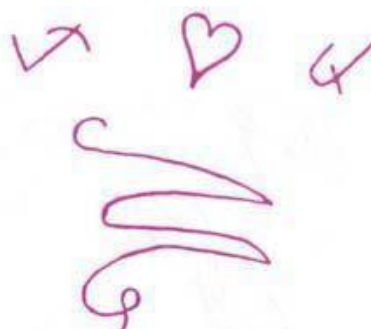
11°- 15° ϕ



28.-Seeiah

136°- 140°

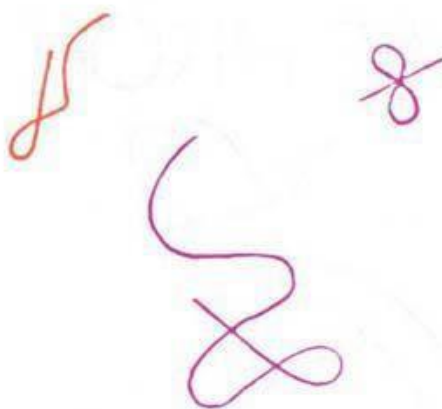
16°- 20° ϕ



FAFHFK

29.-Reiie

141°-145°
21°-25°d



FTTSKF

30.-Omael

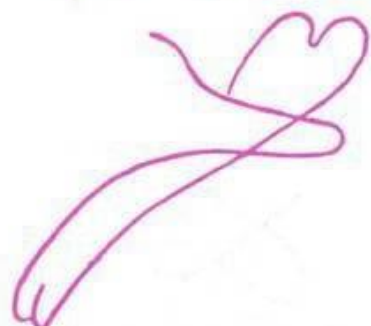
146°-150°
26°-30°d





31.- Lekabel

151°-155°
 1°-5° *up*


32.-Vasariah

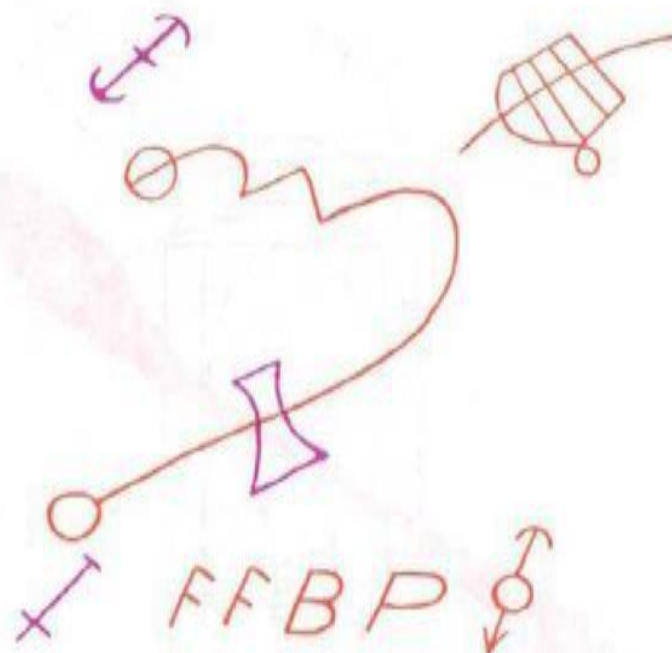
156°-160°
 6°-10° *up*



33.-Jehuah

161°-165°

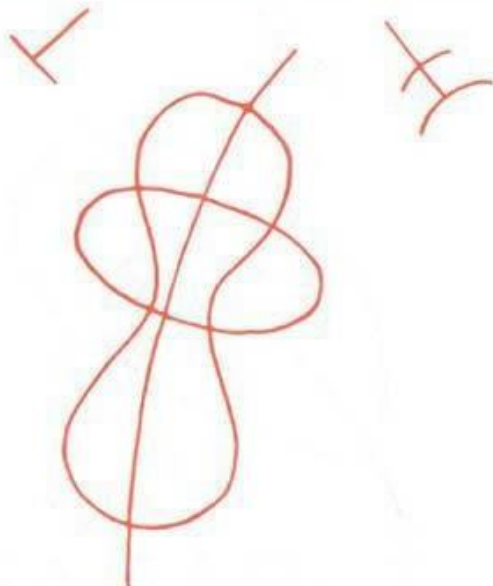
11°-15° *np*



34.-Lehahiah

166°-170°

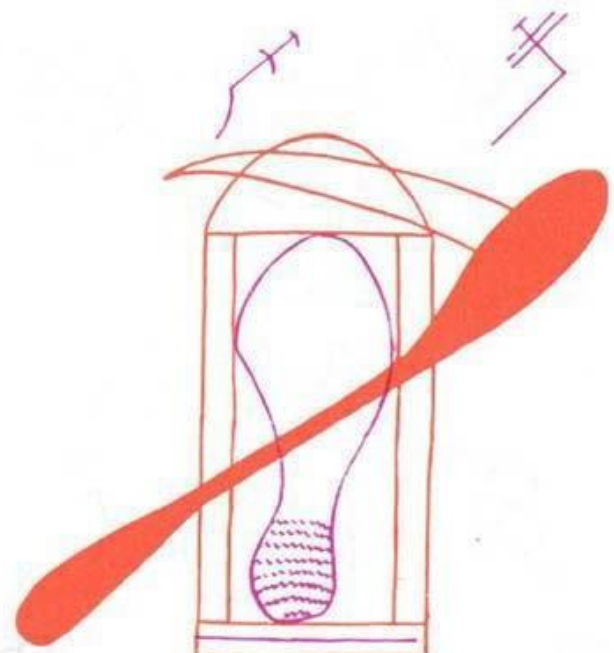
16°-20° *np*



ABAEK

35.-Kevakiah

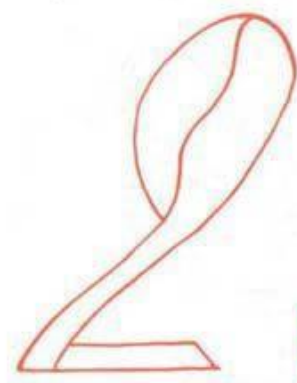
171°-175°
21°-25° *mp*



GAEY

36.-Menadel

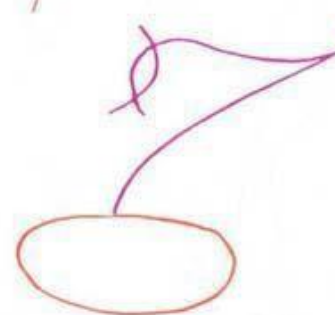
176°-180°
26°-30° *mp*

P B

 FEA EY

37.-Aniel

181°-185°

1°-5° 

P B

 HARRE

38.-Haamiah

186°-190°

6°-10° 



39.-Rehael

191°-195°
11°-15° $\underline{\underline{\wedge}}$



40.-Ieiazel

196°-200°
16°-20° $\underline{\underline{\wedge}}$



OKTUY

41.- Hahahel

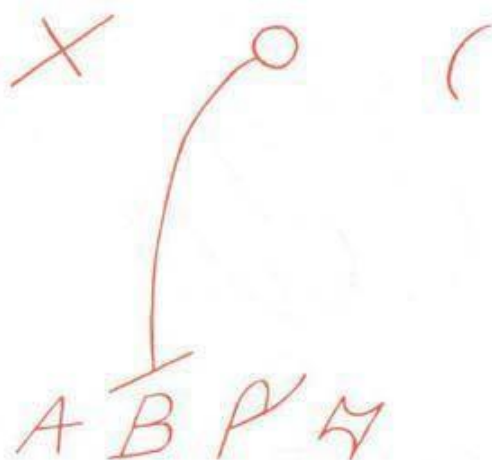
201°-205°
21°-25° $\triangle$



DEAFYO

42.- Mikael

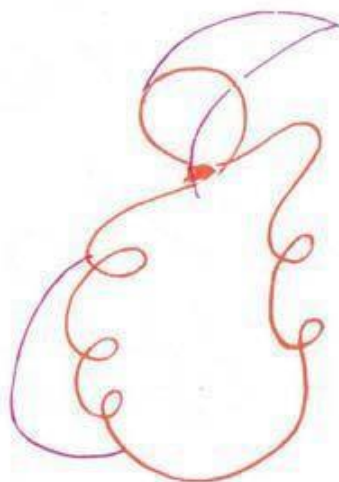
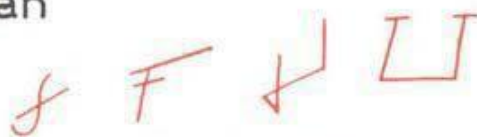
206°- 210°
26°- 30° $\triangle$



43.-Veubiah

211°-215°

1°-5° ↗

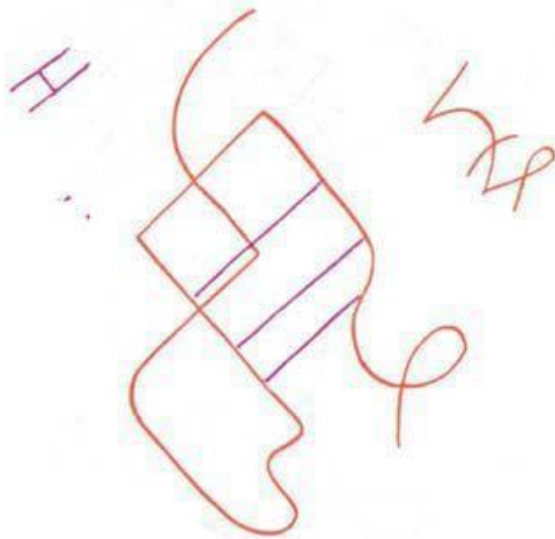


NFAKHF

44.-ielahiah

216°-220°

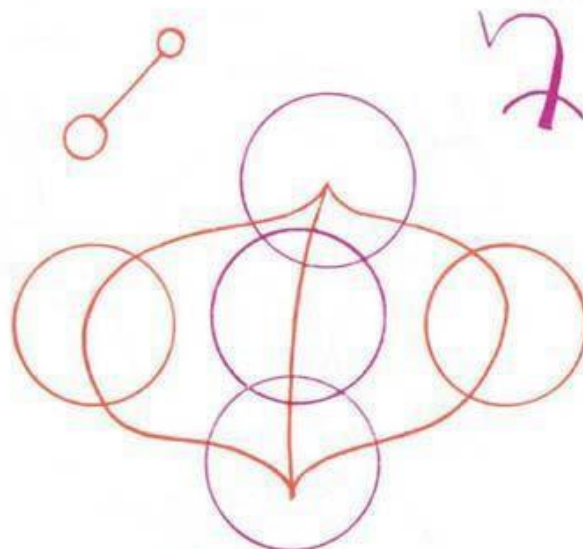
6°-10° ↗



45.- Sealiah

221°- 225°

11°-15° *mt*



46.- Ariel

TNEFY

226°- 230°

16°- 20° *mt*

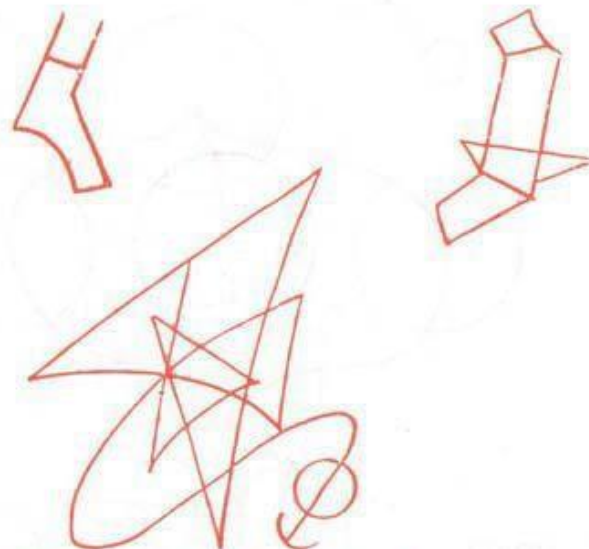


EA FRR

231°- 235°

21°- 25° *mt*

47.-Asaliah



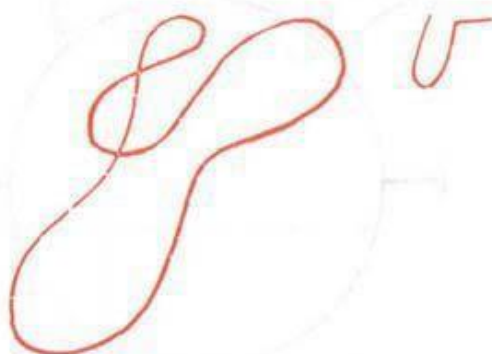
GTAKAH

236°- 240°

26°- 30° *mt*

48.-Mihael

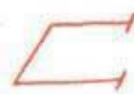
X



U

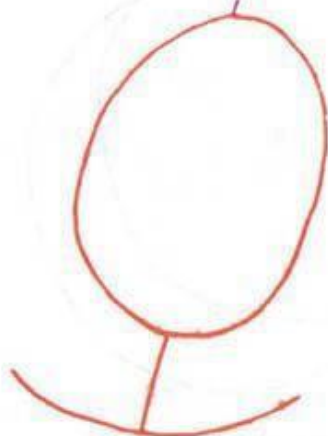
AUTK

49.-Vehuel



241°- 245°

1°-5° ↗

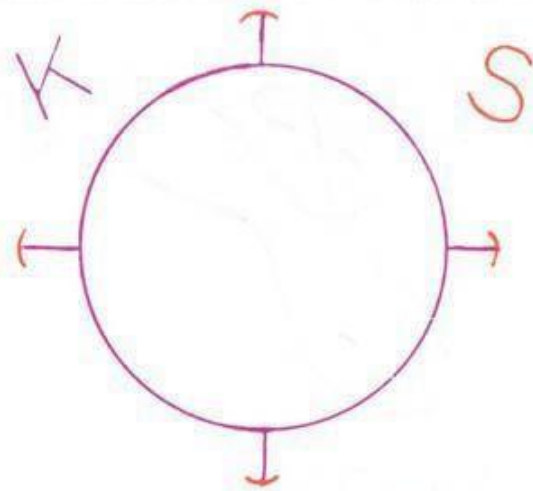


ULBKY

50.-Daniel

246°- 250°

6°-10° ↗

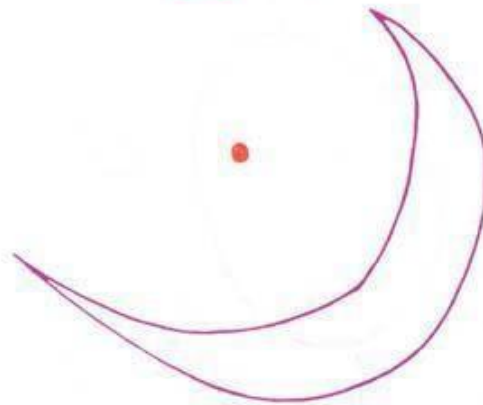


KHUXS

51.- Hahasiah

251°- 255°
11°-15° ↗

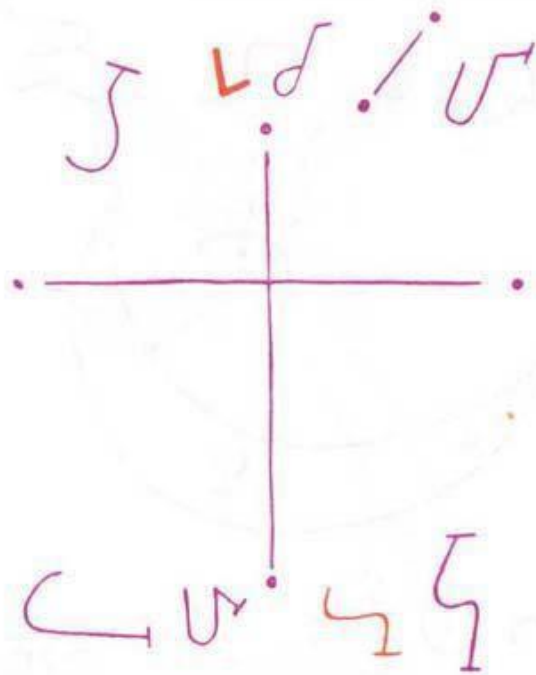
—E KUU



THEKUS—

52.- Imamiah

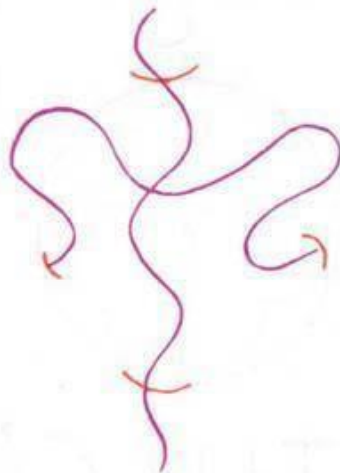
256°- 260°
16°-20° ↗



53.-Nanael

261°-265°

21°-25° ↗



54.-Nithael

266°-270°

26°-30° ↗

Handwritten symbols in red ink, possibly representing a sequence of characters or a specific notation.



Handwritten symbols in red ink, possibly representing a sequence of characters or a specific notation.

55.-Mebaiah

271°-275°
1°-5°_p



TKTU Handwritten symbols in red ink, possibly representing a sequence of characters or a specific notation.

56.-Poiei

276°-280°
6°-10°_p



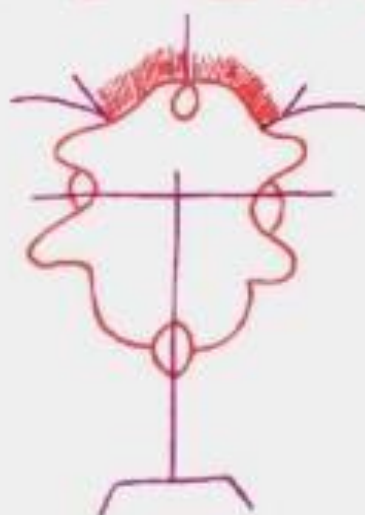
U N K S L

57.-Nemamiah

NIS

281°-285°
11°-15° ϕ

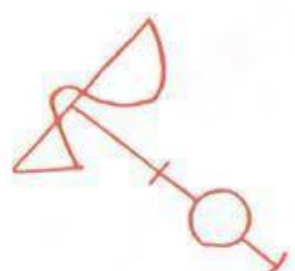
K L K L O U



58.-Jeialel

LEADKYOE

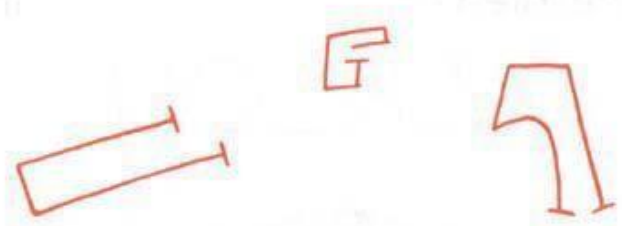
286°-290°
16°-20° ϕ



LMC L O

59.-Harahel

291°-295°
21°-25°_p



UTTKTNS

60.-Mizrael

296°-300°
26°-30°_p

TKUTS



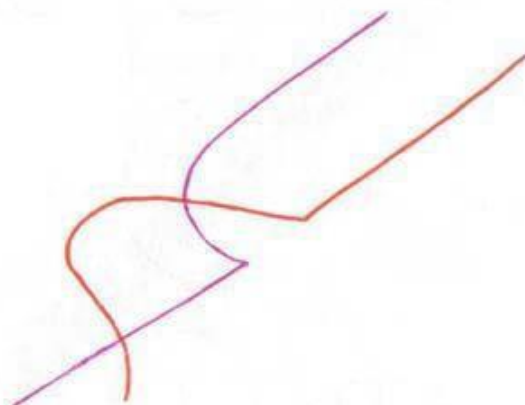
KFUINNE

61.-Umabel

301°-305°

1°-5° ~~~

5 j i

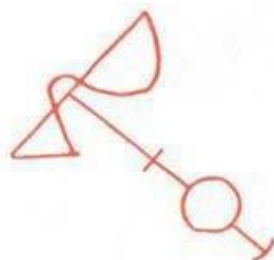


UMNSKELL

62.-JahHel

306°-310°

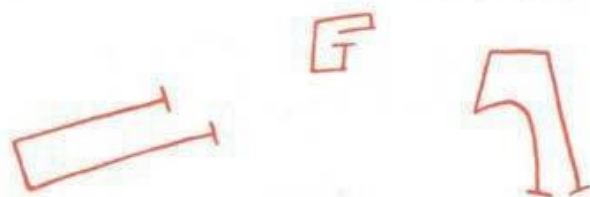
6°-10° ~~~



LMC L O

59.-Harahei

291°-295°
21°-25°_p



UTTKTNS

60.-Mizrael

296°-300°
26°-30°_p

UKUTS



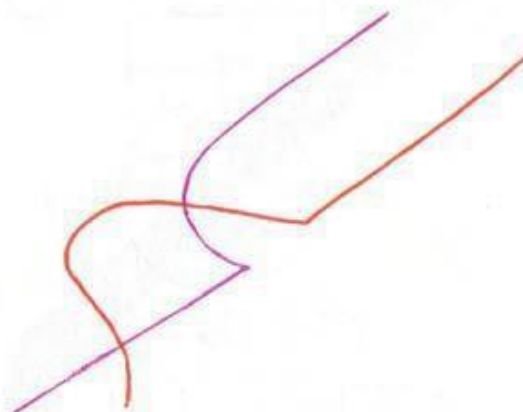
KFUINNE

61.-Umabel

301°-305°

1°-5° ~~~

5 j i

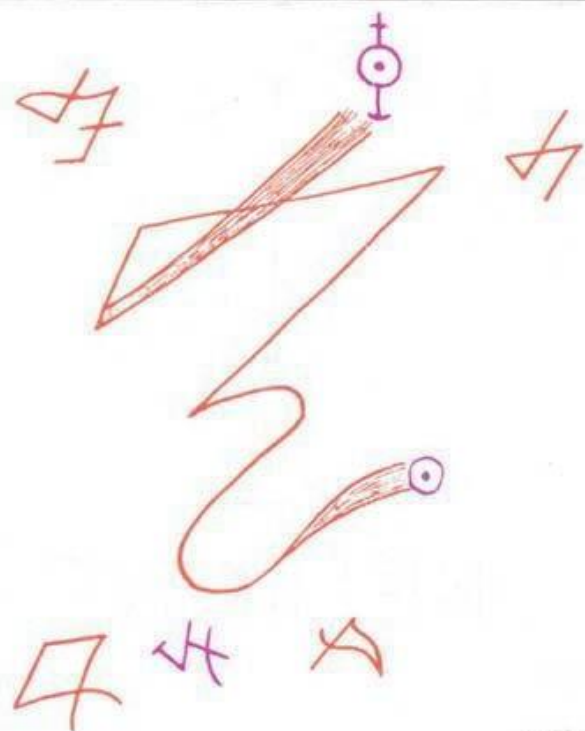


UMNSKELL

62.-JahHel

306°-310°

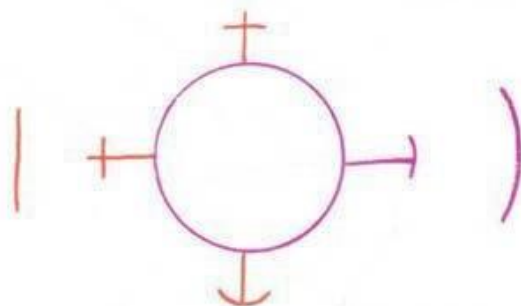
6°-10° ~~~



63.- Anianuel

311°- 315°
11°- 15° ~~~

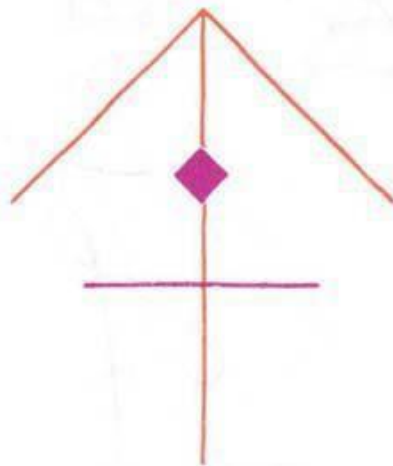
AU O US



ATKLLUQ

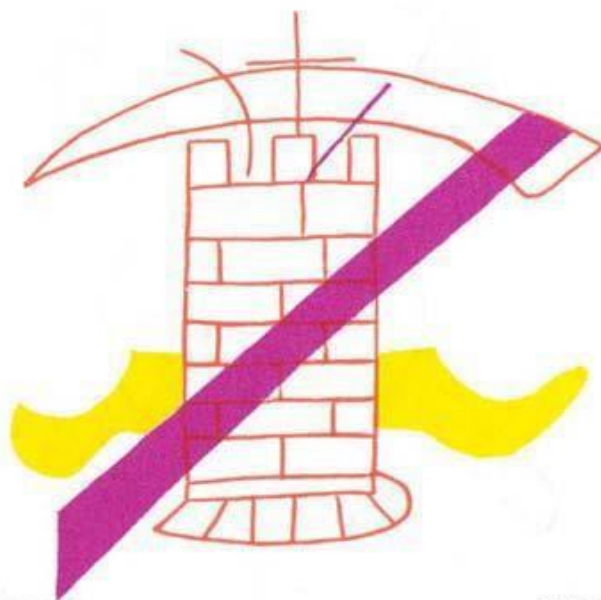
64.-Mehiel

316°- 320°
16°- 20° ~~~



65.- Damabiah

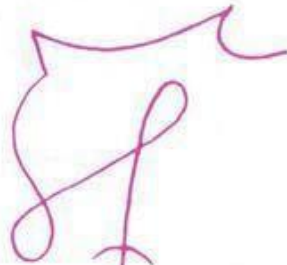
321°- 325°
21°-25°



66.-Manakel

326°- 330°
26°-30°

E W i



NEZ C

67.-Eiaiel

331° - 335°

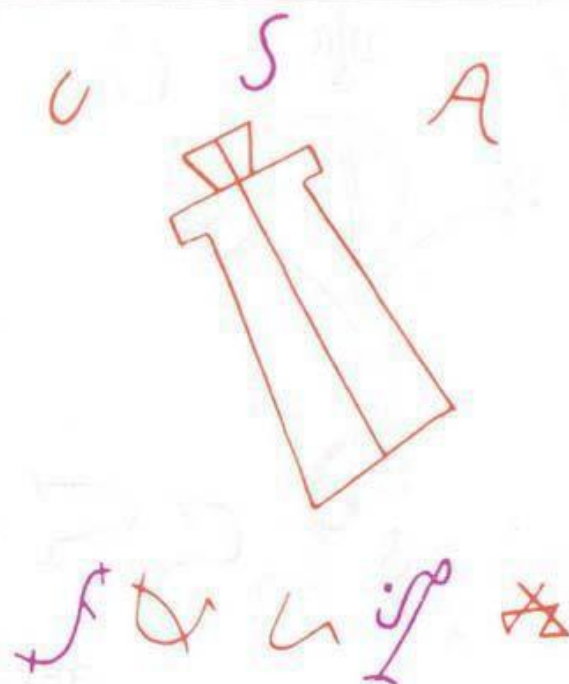
1° - 5° ʘ



68.-Habuah

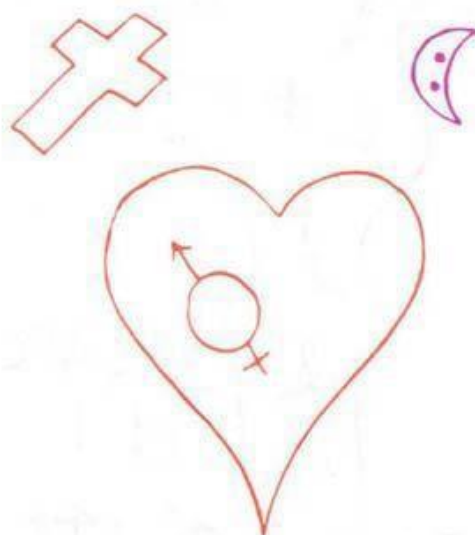
336° - 340°

6° - 10° ʘ



69.-Rochel

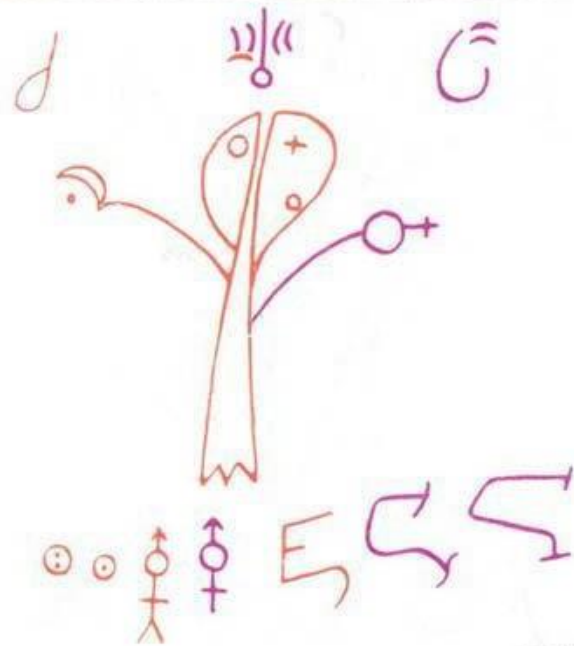
341°-345°
11°-15° ✕



ANT TMS

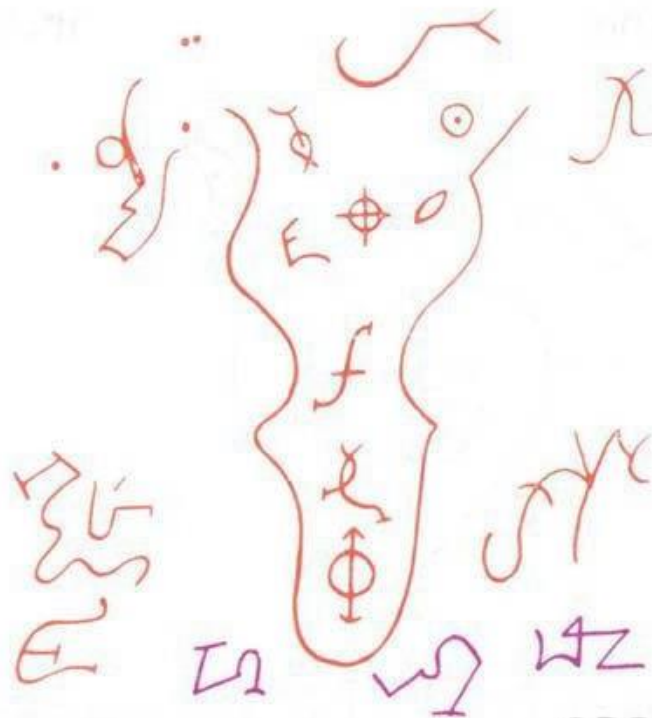
70.-Jabamiah

346°-350°
16°-20° ✕



71.-Haier

351°- 355°
21°-25° ✕



72.-Mumiah

356°- 360°
26°-30° ✕

6

Inteligências da Esfera de Vênus



1.-Omah
1°-4°r



2.-Odujo
6°-8°r



3.-Obideh
9°-12°r



4.-Onami
13°-16°r



5.-Osphe
17°-20°r



6.-Orif
21°-24°r

7.- Obaneh
25°-28°x

8.-Odumi
29°-2°x

9.-Orula
3°-6°x

10.-Osoa
7°-10°x

11.-Owina
11°-14°x

12.-Obata
15°-18°x



13.-Ogieh
19°-22° 8



14.-Obche
23°-26° 8



15.-Otra
27°-30° 8



16.-Alam
1°-4° II



17.-Agum
5°-8° II



18.-Albadi
9°-12° II



19.-Aogum
13°-16°Ⅰ



20.-Acolom
17°-20°Ⅰ



21.-Achadiel
21°-24°Ⅰ



22.-Adimil
25°-28°Ⅰ



23.-Aser
29°-2°♁



24.-Aahum
3°-6°♁



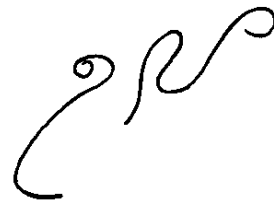
25.-Acho
7°-10° ॐ



26.-Arohim
11°-14° ॐ



27.-Ardho
15°-18° ॐ



28.-Asam
19°-22° ॐ



29.-Astoph
23°-26° ॐ



30.-Aosid
27°-30° ॐ



31.- iseh
1°-4°



32.- isodeh
5°-8°



33.- idmuh
9°-12°



34.- irumiah
13°-16°



35.- idea
17°-20°



36.- idovi
21°-24°

37.- Isill
25°-28°*q*

38.- Ismee
29°*q*-2*up*

39.- Inea
3°-6°*up*

40.- Ihom
7°-10°*up*

41.- Iomi
11°-14°*up*

42.- Ibladi
15°-18°*up*



43.-Idioh
19°-22°_{up}



44.-ischoa
23°-24°_{up}



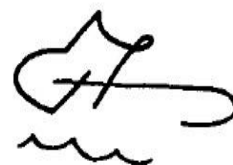
45.-igea
27°-30°_{up}



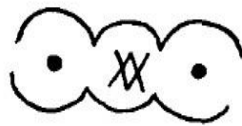
46.-Orro
1°-4°_{down}



47.-Oposah
5°-8°_{down}



48.-Odlo
9°-12°_{down}



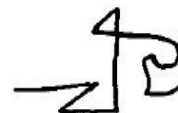
49.-Olo
13°-16°



50.- Odedo
17°-20°



51.- Omo
21°-24°



52.-Osaso
25°-28°



53.-Ogego
29°-2°



54.- Okaf
3°-6°

55.-Ofmir
7°-10° *mf*

56.-Otuo
11°-14° *mf*

57.-Ohoah
15°-18° *mf*

58.-Ocher
19°-22° *mf*

59.-Otlur
23°-26° *mf*

60.-Ogileh
27°-30° *mf*



61.-Gega
1°-4°



62.-Gema
5°-8°



63.-Gegega
9°-12°



64.-Garieh
13°-16°



65.-Gesa
17°-20°



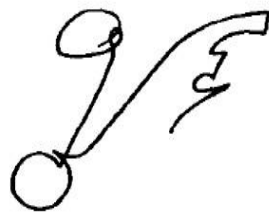
66.-Geswi
21°-24°



67.-Godeah
25°-28°



68.-Guru
29°-2°



69.-Gomah
3°-6°



70.-Goldro
7°-10°



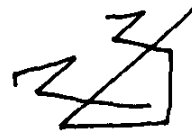
71.-Gesdri
11°-14°



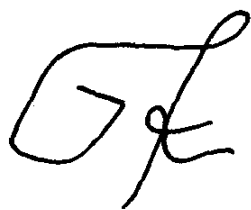
72.-Gesoah
15°-18°



73.-Gescheh
19°-22° $\nearrow$



74.-Gehela
23°-26° $\nearrow$



75.-Gercha
27°-30° $\nearrow$



76.-Purol
1°-4° $\approx$



77.-Podme
5°-8° $\approx$



78.-Podumar
9°-12° $\approx$



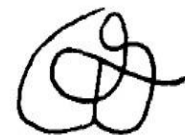
79.-Pirr
13°-16° $\approx$



80.-Puer
17°-20° $\approx$



81.-Pliseh
21°-24° $\approx$



82.-Padcheh
25°-28° $\approx$



83.-Pehel
29° $\approx$ -2° $\times$



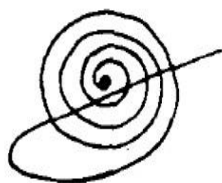
84.-Pomanp
3°-6° $\times$



85.- Pitofil
7°-10° x



86.- Pirmen
11°-14° x



87.- Piomal
15°-18° x



88.- Piseph
19°-22° x



89.- Pidioeh
23°-26° x



90.- Pimel
27°-30° x

7

Gênios da Esfera do Sol



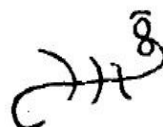
1.-Emnasut
1°-8°r



2.-Lubech
9°-16°r



3.-Teras
17°-24°r



4.-Dubezh
25°r-2°8



5.-Amser
3°-10°8



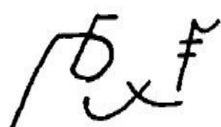
6.-Emedetz
11°-18°8



7.-Kesbetz
19°-26° 8



8.-Emayisa
27° 8-4° II



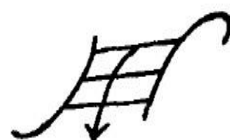
9.-Emvetas
5°-12° II



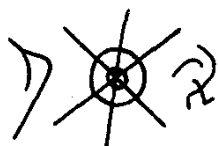
10.-Bunam
13°-20° II



11.-Serytz
21°-28° II



12.-Wybiol
29°-6° 69



13.-Lubuyil
7°-14° ☉



14.-Geler
15°-22° ☉



15.-Wybitzis
23°-30° ☉



16.-Wybalap
1°-8° ☉



17.-Tzizhet
9°-16° ☉



18.-Dabetz
17°-24° ☉



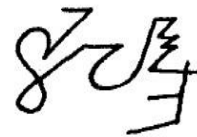
19.-Banamol
25°-2°_{up}



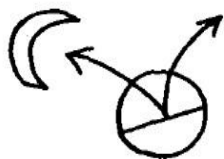
20.-Emuyir
3°-10°_{up}



21.-Dukeb
11°-18°_{up}



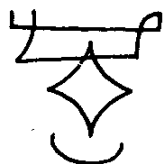
22.-Emtzel
19°-26°_{up}



23.-Tasar
27°-4°_{up}



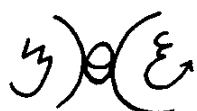
24.-Fusradu
5°-12°_{up}



25.-Firul
13°-20°_±



26.-Ebytzyl
21°-28°_±



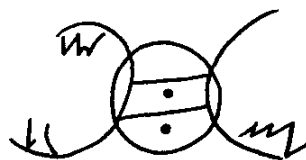
27.-Lhomtab
29°-6°_±



28.-Tzybayol
7°-14°_±



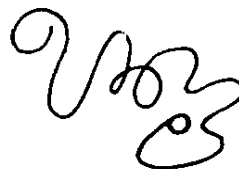
29.-Gena
15°-22°_±



30.-Kasreyobu
23°-30°_±



31.-Etzybet
1°-8°



32.-Balem
9°-16°



33.-Belemche
17°-24°



34.-Aresut
25°-2°



35.-Tinas
3°-10°



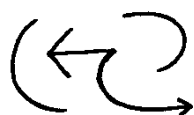
36.-Gane
11°-18°



37.-Emtub
19°-26°_p



38.-Erab
27°-4°_{xx}



39.-Tybolyr
5°-12°_{xx}



40.-CHibys
13°-20°_{xx}



41.-Selhube
21°-28°_{xx}



42.-Levem
29°_{xx}-6°_{*}

1256

1257

43.-Vasat
7°-14°*

44.-Ezhabsab
15°-22°*

1258

45.-Debytzet
23°-30°*

8

Gênios da Esfera de Júpiter

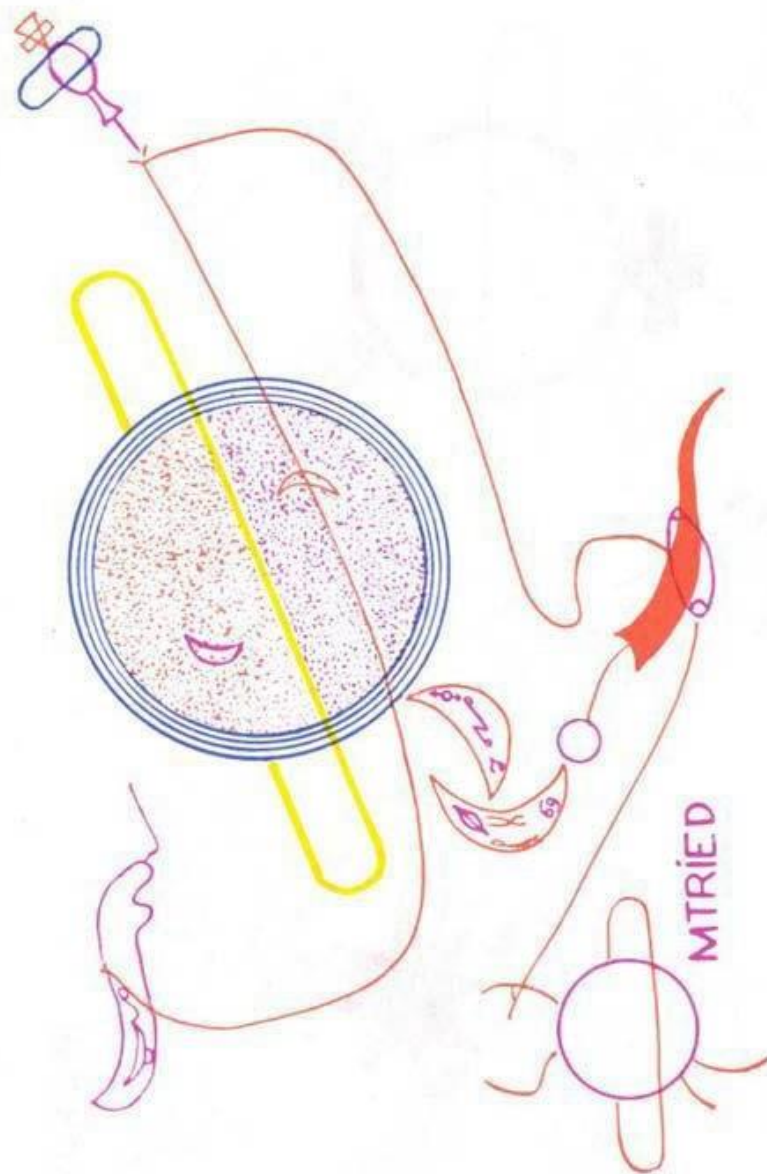
[illegible]

0°-30°
20.III. - 18.IV.γ

31°-60°
19 IV.-18.V.8

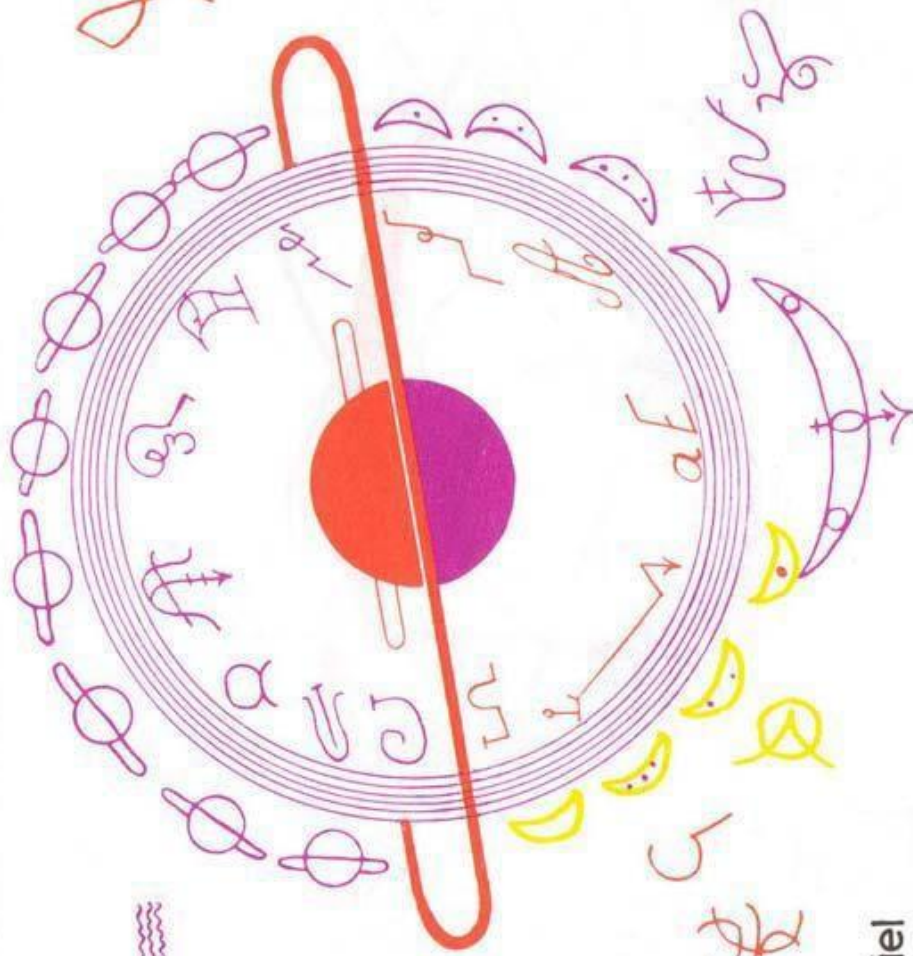
19 IV.-18.V.8





91°-120°
18.VI. -17.VII. 99

4.-Murjel

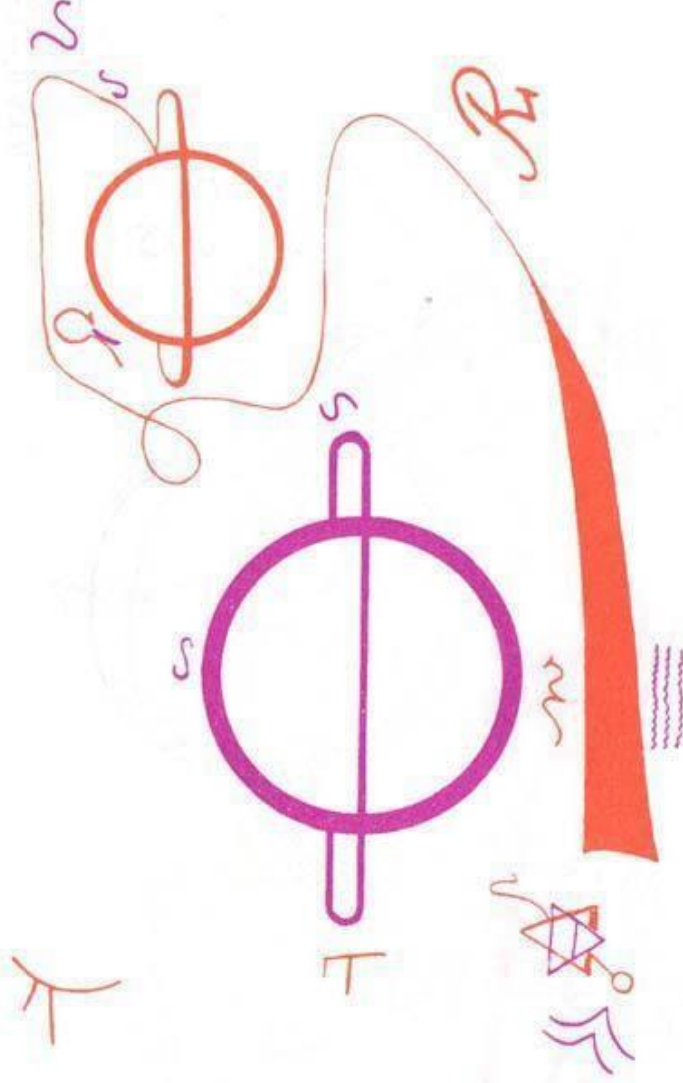


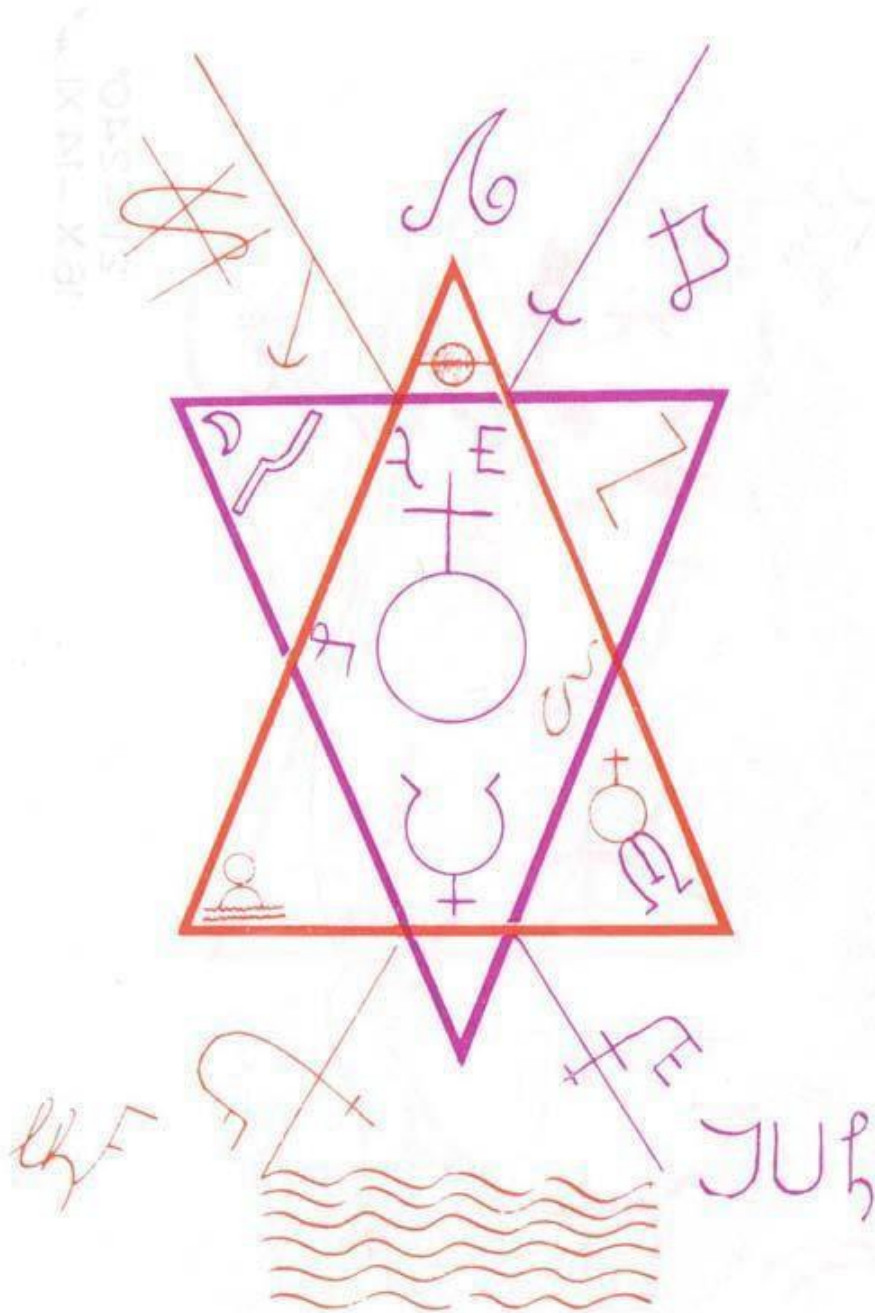
5.-Verchiel

12°-150°
18.VII.-17.VIII.

6.-Hamalielel

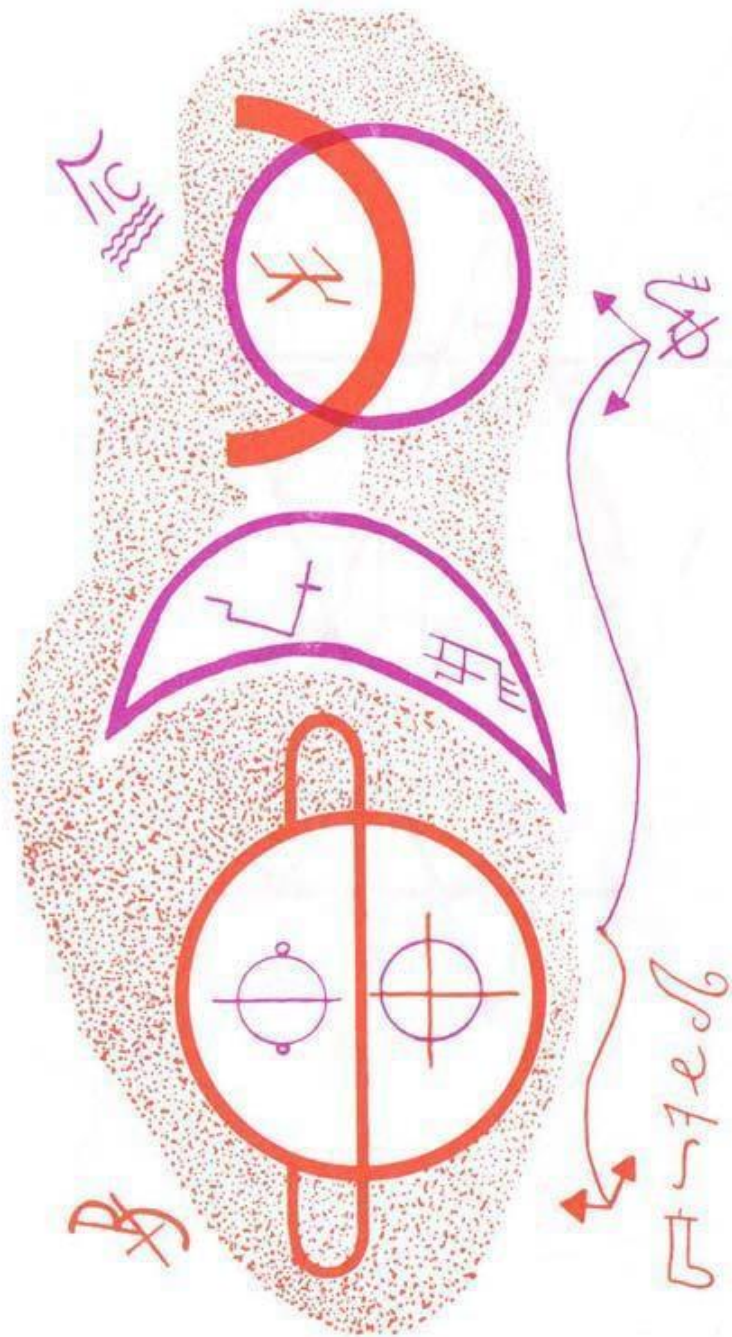
151°-180°
18 VIII.-15.IX. *mp*





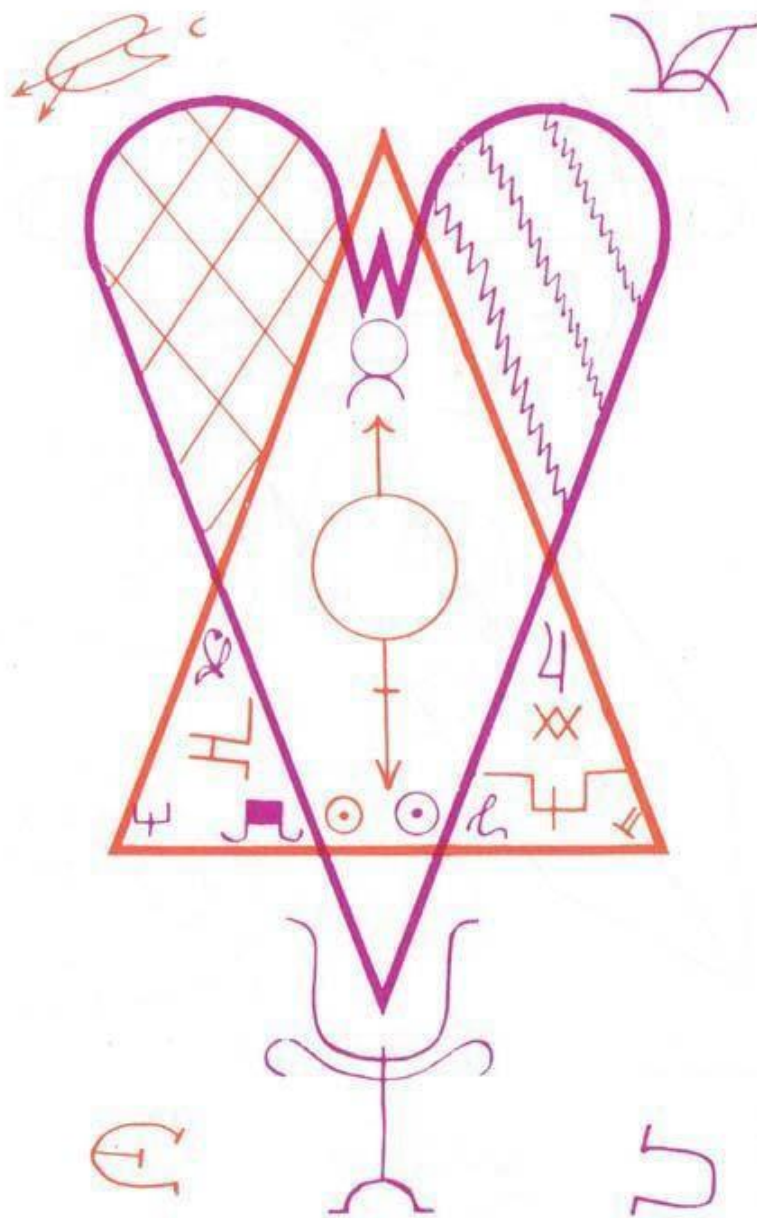
7.-Zuriel

181°-210°
16.IX-15.X. ♀



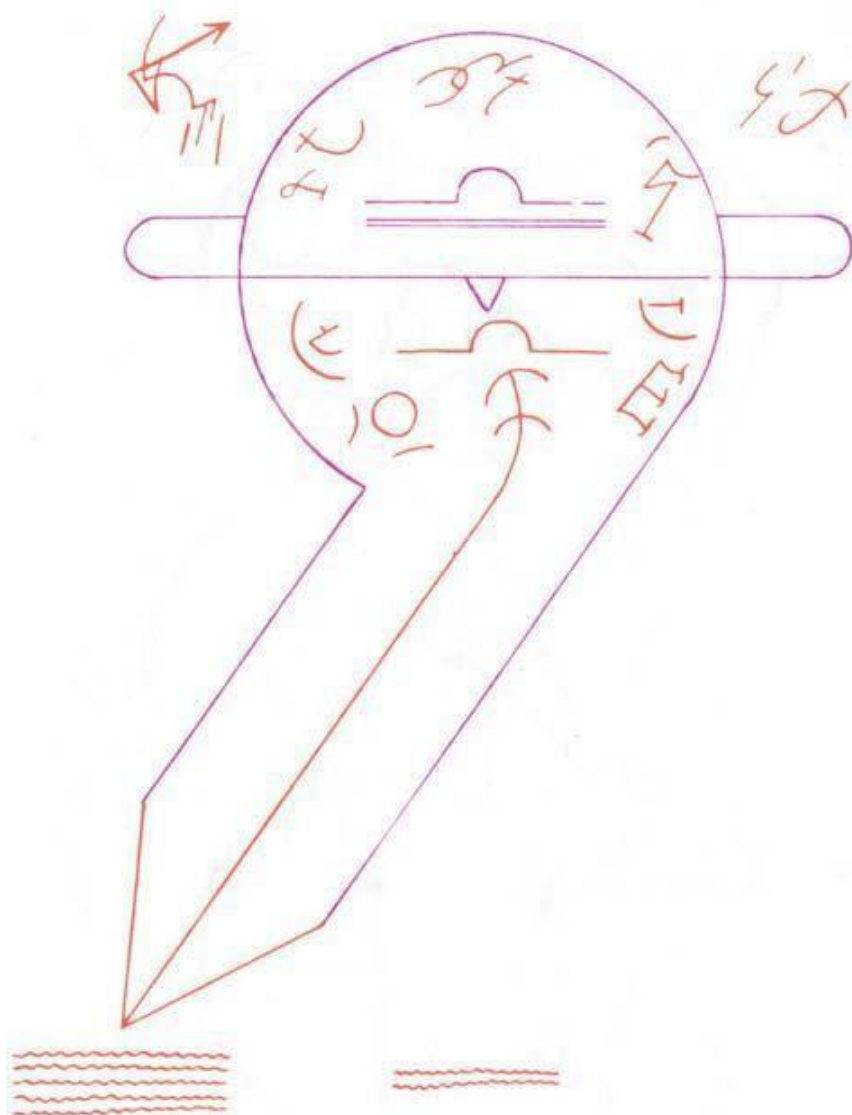
211°-240°
16.X. - 14.XI.

B.-Carbiel



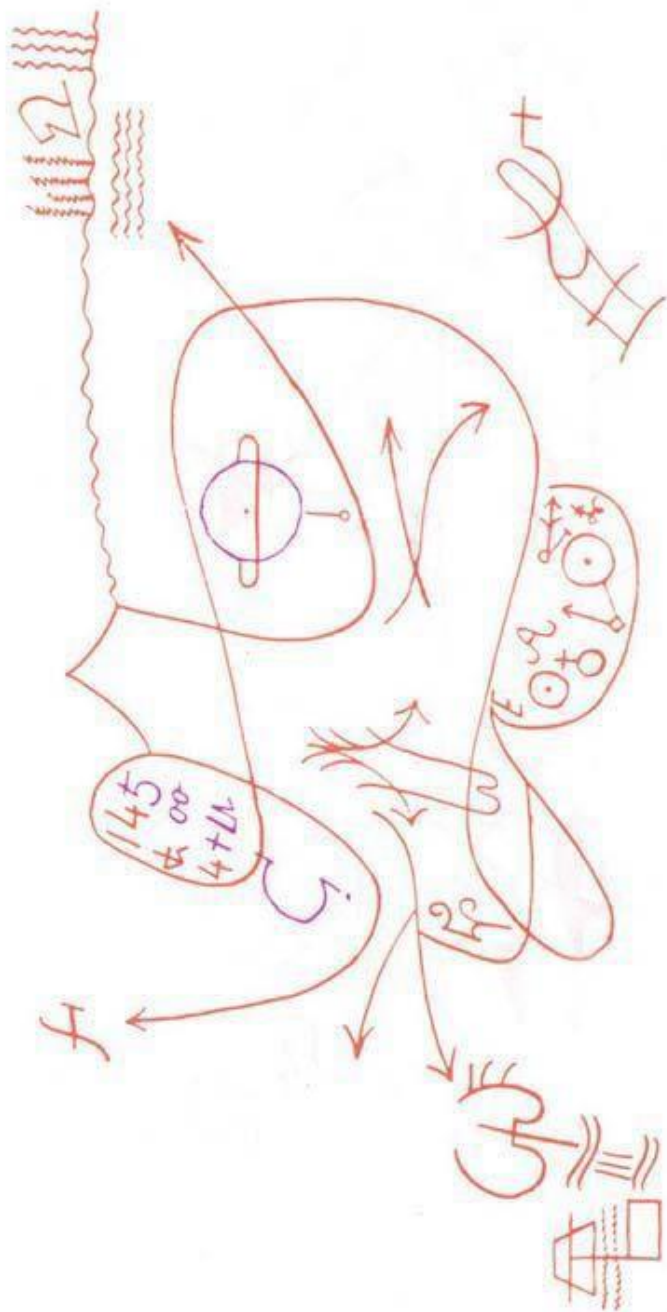
9.-Aduachiel

241°-270°
15.XI.-14.XII.✂



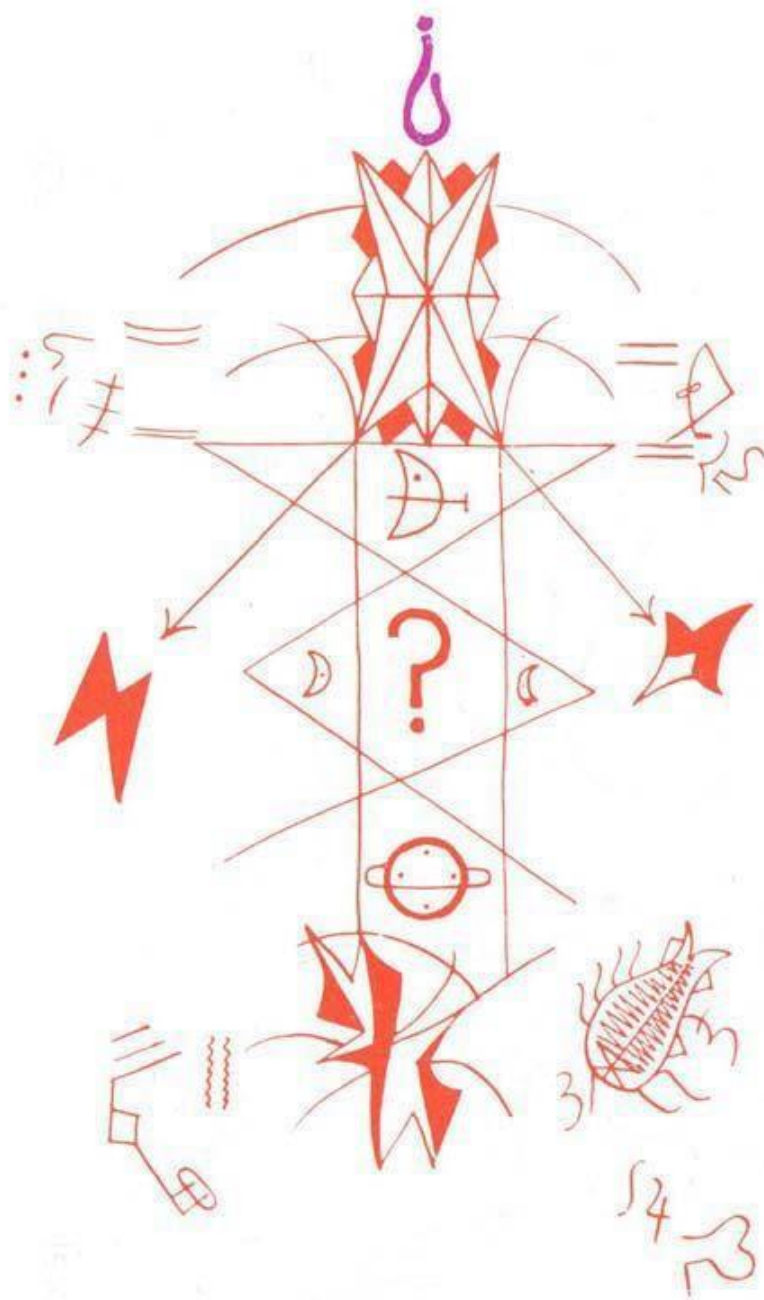
10.-Hanael

271°-300°
15.XII.-13.I.ϕ



11.-Cambiel

301°-330°
14.I.-12.II. 2002



12.-Jophaniel

331°-360°
13.II.-19.III.✕